

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.205
攻略透解
大金刚王国 回归
3D
超速变形伽罗Z
阿尔巴洛斯之翼
3DS
地狱边境
PSV
研究中心
真·女神转生IV
3DS
召唤之夜5
PSP
游戏文化频道
游戏吸金大法
探究《文明》的游戏理念
灵魂献祭 DLC 人型魔物考据（一）
卷首特报
人事未尽，天命何安
E3 游戏展 2013 特别报道
赠品
《一起照相 超级马里奥》专用AR卡


更多杂志尽在五花八门 www.i5h8m.com
Q群：11579083
更多杂志尽在五花八门 www.i5h8m.com
Q群：11579083
更多杂志尽在五花八门 www.i5h8m.com
更多杂志尽在五花八门 www.i5h8m.com
更多杂志尽在五花八门 www.i5h8m.com

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年7月19日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第207辑上公布，敬请关注。



本次活动赞助厂商及网站









《掌机王SP》第203辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931–4867606，Email：pgking@263.net

奖品：PSV包 

城市	姓名
湖州市	凌志云
深圳市	齐心
武汉市	舒铭
常州市	陶润泽
厦门市	吴思羿
上海市	夏禹成

《掌机王SP》第203辑DVD问答—中奖名单

城市	姓名
厦门市	邱翔昱
上海市	申成林
丹东市	隋欣

答案：B



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931–4867606或发Email至pgking@263.net查询。

E3 人事未尽，天命何安

——E3游戏展2013特别报道



Electronic Entertainment Expo 2013



由美国娱乐分级组织ESA（Entertainment Software Association）主办的世界最大规模游戏展E3 2013，于当地时间6月11日～13日，在美国洛杉矶市会展中心顺利举办。同往年的惯例，当地时间6月10日起，各大厂商就开始准备各自的媒体发布会，提前为E3实质性揭幕。

今年E3注目的焦点，毫无疑问是由索尼和微软公布的次世代家用机“PS4”与“Xbox One”牵头。由于两款机型都早已公布，因此两家在E3的媒体发布会上，主要是向大家介绍两款次世代主机具体的硬件性能、软件服务，以及杀手级游戏阵容的公布。孰优孰劣玩家心中自有一杆秤，而且这也不是《掌机王SP》主要关注的内容，故略去详情。

而业界另一巨头任天堂由于并没有新硬件面世，今年并没有举办媒体发布会。不过其招牌的网络直播会也于11日22点整为大家带来了众多新情报。对于掌机玩家来说，任天堂在E3期间公布的消息分量，说不定远远超过次世代家用机带来的冲击呢。废话不多说，来看看今年E3期间，有哪些值得大家关注的掌机消息吧。

文 白菜　美编 澄香

NINTENDO 3DS

任天堂于6月11日召开了名为“Nintendo Direct@E3 2013”的网络直播会，公布了不少爆炸性的消息，而且并没有因为力推新生儿Wii U，而冷落了自家的3DS。E3展上虽然没有媒体发布会，但仍然提供了试玩区域和影像展示。我们可以看到3DS上将会推出的《任天堂全明星大乱斗》、《口袋妖怪X·Y》、《塞尔达传说 众神的三角力量2》、《马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险》、《耀西岛新作（暂名）》，以及面向北美市场的《飞机总动员》、《创意涂鸦 无限 DC漫画英雄大冒险》、《小龙斯派罗 交换力量》和《索尼克 失落世界》。接下来为大家介绍这些作品的全新详细情报。







任天堂全明星大乱斗

3DS

大乱斗スマッシュブラザーズ

◆ACT◆Nintendo◆日版◆预定2014年内

POCKET HALO 光盘视频收录



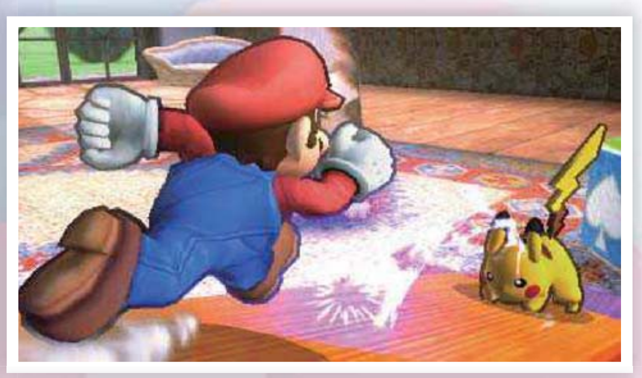


“《任天堂全明星大乱斗》系列”向来都是“大乱斗ACT”系列的业界品质标杆，而本作则是跨Wii U和3DS双平台的系列最新作，同时也是该系列首次登陆掌机平台。玩家可操控的角色数量极多，包含任式第一方多名明星角色，在各自世界观构筑而成的舞台上进行对战。除了大家耳熟能详的系列老牌明星外，本作还公布了三名全新参战角色，分别是来自“《洛克人》系列”的洛克人，来自“《动物之森》系列”的村民，以及来自《Wii Fit》的教练员。其中洛克人属于Capcom方的角色，这次参战是否会意味着还有更多的第三方厂商人气角色加



入本作呢?

由于本作是系列初次登陆掌机平台，因此为了让3DS版的角色在掌机的小屏幕上也能显眼，还特别加重了轮廓的制作。另外双版本收录的舞台场地会有所区别，3DS版会比较侧重掌机系列作品的场景，而Wii U版同理。





◀▼▲图片全部为3DS版截图，比起Wii U版的角色建模来明显轮廓更加厚重。









3DS 口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスターX・Y

◆RPG◆Nintendo◆日版◆预定2013年10月12日

POCKET HALO 光盘视频收录



《口袋妖怪 X・Y》虽然不是才公布的新作，但仍是任何一个消息都足以惊动大量玩家的掌机大作。在本届E3期间，关于本作的大量新情报放出，让不少FANS热泪盈眶。

首先是本作的发售日终于敲定为2013年10月12日，于全世界同时发售，这也是系列初次尝试全世界同步发售。而本作的另一个全新尝试，就是在游戏中内置了7国语



言，分别是日语、英语、西班牙语、法语、德语、意大利语和韩语，玩家在开始游戏时可以选择游戏中使用的语言。

接下来是一些游戏方面的情报更新，例如“玩家搜寻”系统，不仅能查找周围的玩家，还可以通过Wi-Fi与全世界的玩家结识，然后与他们进行口袋妖怪的战斗和交换。而前些日子放出的新种神秘口袋妖怪也终于公布详细情报，其属性竟然是前所未有的全新属性“仙”，对上“龙”属性的口袋妖怪会占据极强的优势。另外战斗方面也更新了最大1对5的“群体战”和飞翔于天际的“空中战”。详情请参考本辑的《口袋妖怪X·Y》相关“前线”。













3DS 塞尔达传说 众神的三角力量2

ゼルダの传说 神々のトライフォース2

◆A·RPG◆Nintendo◆日版◆预定2014年年初

POCKET HALO 光盘视频收录

本作早于4月份的网络直播会上就已经公布，而在E3展上则面向广大参展玩家放出了北美试玩版，大家终于可以看到这款作品的真面目。顺带一提，本作的北美版正式名称确定为《The Legend of Zelda: A Link Between Worlds》（啊，又是SFC时代北美翻译惹出来的祸）。





现场试玩版没有故事情节，玩家选择好地图和迷宫就可以直接开始试玩。主人公林克变成了3D建模，初期就持有魔锤、弓箭、魔杖、炸弹和回复药。X键和Y键负责武器和道具选择，B键为挥剑，蓄力后可以放出回转





斩，L键则是盾防御。本作最大的特征，在于林克可以化身为“壁画”：当林克贴住墙壁时，按下A键，林克就会变成一幅壁画，此时可以沿着墙壁进行移动。不过在变身为壁画的期间不能进行攻击，而且还会一直消耗魔法槽，当魔法槽清空时，林克就会强制变回原形。变为壁画的好处在于可以移动到任何墙壁连接的场所，例如可以越过栅栏，或是贴住四处移动的墙壁进行转移，相信会是解谜要素的重要构成之一。

而本作的另一大特征，就是彻底活用了3DS最重要的机能之一：3D立体视来表现迷宫中的高低差要素。由于本作是SFC的《塞尔达传说 众神的三角力量》的续作，继承了2D上空俯视的视角。在E3的试玩版中，迷宫里有一个新的机关，是印着一张笑脸的弹簧，用魔锤敲击它后，它会一时陷入地板中，趁此时机踩上去，就会被恢复原状的弹簧弹至上层。开启3D立体视机能后，像这样的高低差要素就能一眼分辨出来，比起通常的2D俯视视角游戏的情报量要多出不少，攻关与解谜过程都会变得更加直观。

本作的北美版将抢先日版一步，于2013年11月发售，拥有美版机器的玩家可不要错过啦。

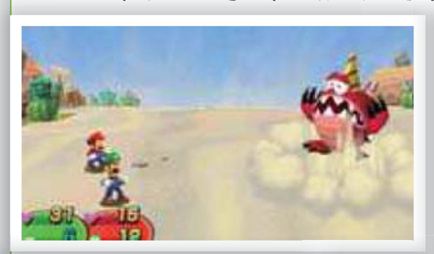
3DS 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险

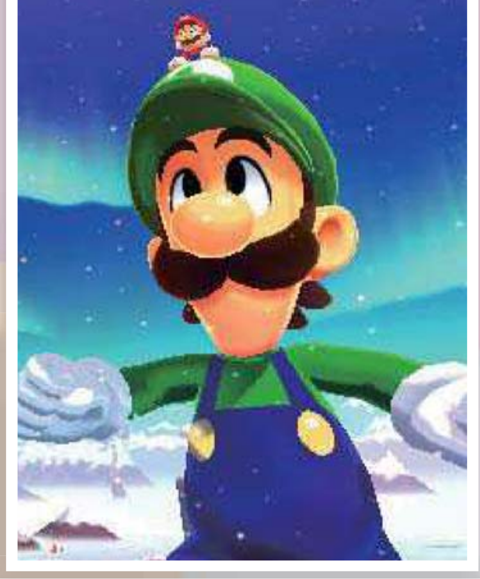
マリオ&ルイ−ジRPG4 ドリ−ムアドベンチャ−

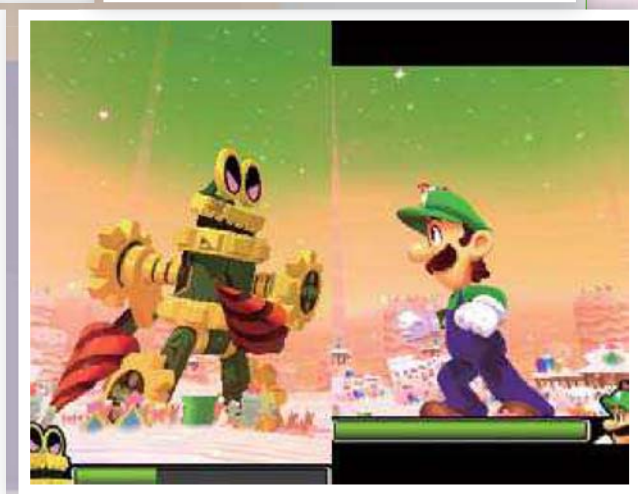
◆RPG◆Nintendo◆日版◆预定2013年7月18日

POCKET HALO 光盘视频收录

作为路易诞生30周年的纪念作品，本作也早在4月份的网络直播会上就已经公布。E3展上展出的依然是面对北美市场的北美宣传版本。马里奥一行人在枕之岛度假途中，碧奇公主被不明敌人抓走，拖入了梦境世界之中。路易找来不可思议的枕头，睡着后就





会出现通往梦境世界的门，而马里奥就负责来往现实和梦境之间，救出碧奇公主。

现实世界中，马里奥与路易要携手解开地图上的种种机关，共同与敌人进行战斗，寻找公主的下落。而梦境世界中，路易在下屏睡觉，而马里奥则在上屏的梦境中冒险。通过逗弄下屏睡觉的路易，会令梦境中的机关产生变化，例如拉扯路易的胡须，就能让梦境中的植物伸长，马里奥抓住该植物，就能移动到更高的地方去。

本作的北美版预定于2013年7月12日发售。

3DS

耀西岛新作（暂名）

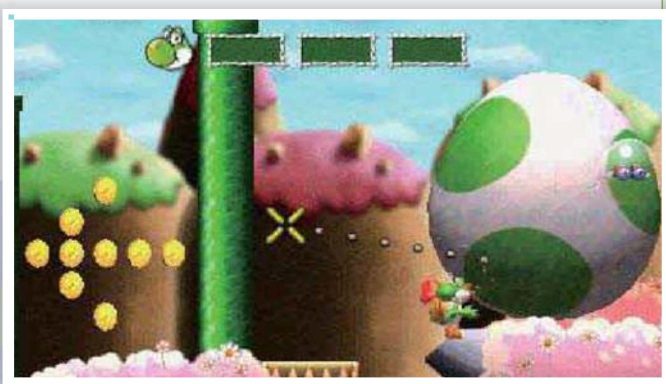
ヨッシーアイランド新作（暂名）

◆ACT◆Nintendo◆日版◆预定2013年7月18日

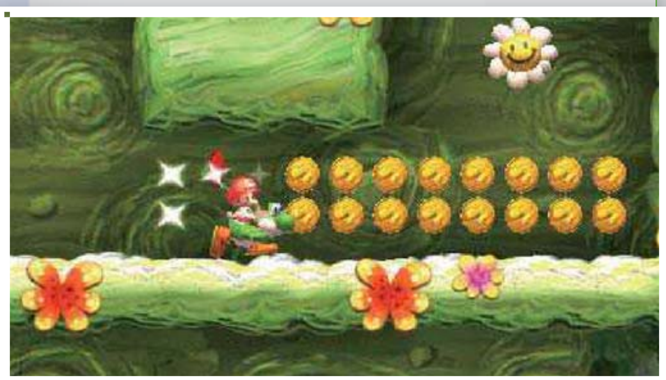
POCKET HALO 光盘视频收录

同样是于4月份的网络直播会上就已经公布的作品，在E3展上惯例进行了北美版的影像宣传。与系列前两作类似，本作也有着极为丰富的动作要素，并且加入了不少新的动作，例如投掷巨大的蛋，将关卡场景破坏之类的大规模机关。游戏的正式名称、价格和发售日均为未定，喜欢本作的玩家可以继续保持关注。









3DS

飞机总动员

Disney’s Planes

◆ACT◆Disney Interactive◆美版◆预定2013年8月6日







▲►配合8月9日上映的同名电影新作而制作的游戏。

3DS 创意涂鸦 无限 DC漫画英雄大冒险

Scribblenauts Unmasked：A DC Comics Adventure

◆ACT◆Warner Bros.Games◆美版◆预定2013年冬





◀▼▲“《创意涂鸦》系列”与美国DC漫画携手，大家可以在游戏中看到不少喜闻乐见的形象。当然游戏的基本方式还是保留下来，用涂鸦的力量来冒险吧。





3DS 小龙斯派罗 交换力量

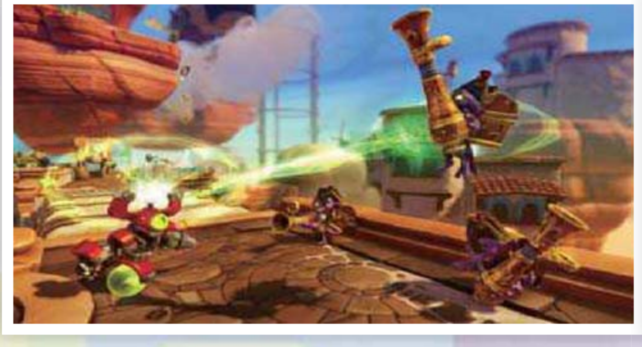
Skylanders SWAP Force

◆ACT◆Activision◆美版◆预定2013年秋





◀▼▲由动视打造的知名游戏系列最新作。本作还将同时登陆PS3、X360和Wii U三大家用机。





3DS 索尼克 失落世界

Sonic Lost World

◆ACT◆SEGA◆美版◆预定2013年10月12日



同时登陆3DS与Wii U平台的本作，将一改系列以往的风格，在从未有过的全新星球上冒险，而索尼克的动作要素也将跟以往的

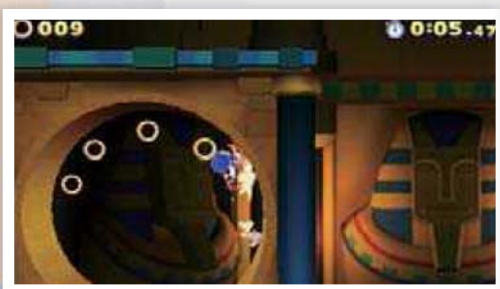


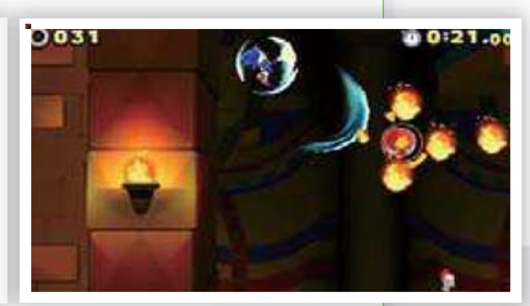
作品完全不同。

本作的创新要素，在于采用了“圆柱状场景”。索尼克在横向移动时，圆柱型的关卡也会跟着旋转，而关卡的终点基本上都在画面的里侧。因此玩家需要操控索尼克横向前进旋转圆柱，然后找出通向画面深处的道路不断前进。如此一来，索尼克的冒险世界也告别了过去的单一通道，将玩家选择的乐趣加入了游戏之中，更加自然地表现出世界的宽阔感。另外还有一点是索尼克的前进速度也进行了调整，为了方便初学者融入游戏，在前进时索尼克的最大速度也不会像以前作品那样快到无法辨认，非常适合玩家仔细研究场景关卡。当然系列老手也不用担心，只要按住冲刺键不放，便又能体会到那爽快的冲刺感了。

游戏中加入了“色彩力量”要素，分别对应玩家不同的操作（例如其中一种力量可以让索尼克沿着触控笔画出的轨道快速前进，另外还有对应陀螺仪功能的力量），并且Wii U版与3DS版之间还会有所区别，收录的场景和机关也完全不同。3DS版还支持4人联机对战，这也是系列首次哦。







PLAYSTATION VITA

对于今年索尼在E3展上的表现，我们可以拍手叫好。但如果限定于掌机方面，恐怕我们只能表示遗憾。很显然展会的重心完全偏向PS4的宣传，PSV上只有几款不痛不痒的新作公布。对于一款掌机，对于一名掌机







玩家来说，这绝不是我们愿意看到的情况。

牢骚一下后言归正传，在本届E3展上，SCEA展出的主要第一方游戏有《杀戮地带 佣兵》、《撕纸大冒险》、《灵魂命运》、《反击间谍》、《心跳宇宙》、《霍霍卡姆》和《洞穴冒险》以上七款，以及发布会上惊鸿一瞥的《战神 高清合集》。第三方的作品则是大家早已知道的一些名作，如《讨鬼传》、《龙之王冠》和《FIFA14 世界足球》，以及三款比较小众的作品《滑蹋》、《迈阿密热线》和《罗浮空战》。这里面有精品也有小品，甚至还有恶搞作品。另外发售日中的信息全部是指美版发售日，请大家务必注意。

PSV 杀戮地带 佣兵

Killzone：Mercenary

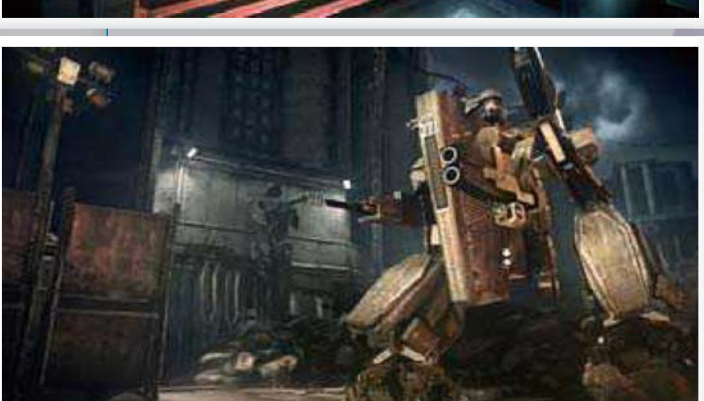
◆FPS◆SCEA◆美版◆预定2013年9月10日

POCKET HALO 光盘视频收录

“《杀戮地带》系列”也是索系主机上的经典独占FPS大作了。游戏讲述了人类进军宇宙后，因利益冲突而展开行星对行星的大规模战争的故事。本作在去年的科隆游戏展上公布，以PS3上《杀戮地带3》的引擎开发，支持摇杆和触摸屏操作。游戏内含九个单人战役模式任务，每个大约有一小时的游戏流程，将保证掌机玩家的游戏体验时间。本作支持最多8名玩家联机对战，并且针对PSV做了不少引擎优化。画面漂亮，角色建模和动画制作都相当优秀，在宏大的关卡背景下也有着稳定的帧数，值得所有FPS爱好者们期待。









PSV

撕纸大冒险

Tearaway

◆ACT◆SCEA◆美版◆预定2013年10月22日

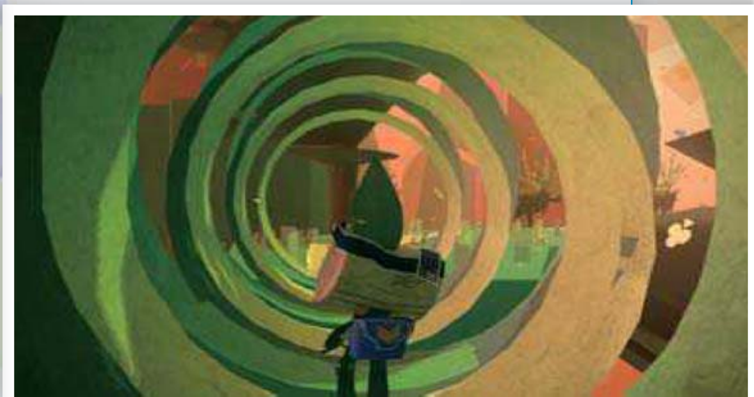
本作是由《小小大星球》的制作团队Media Molecule开发的全新ACT。游戏主人公是名为“iota”的信使，它的工作是为这个世界的居民们送信，而玩家的工作则是辅助这位小信使完成工作。在本届E3展上，本作放出了试玩版，大家终于可以体验到这款早早公布的作品的游戏性。

游戏开始的时候，系统会询问玩家一些问题，例如玩家是大人还是小孩，左撇子还是右撇子，甚至肤色等等，据说这些情报将有可能影响到游戏的部分内容。接下来主人公iota登场，同时大量的敌人向其侵袭而来。此时玩家就要触碰背触板，画面中就会出现一根破土而出的手指，玩家移动背触板上的手指位置，就能操控这根手指将敌人击倒了。然后天空中将会出现玩家的脸在注视着这个世界，看来是前置摄像头拍下的影像直接进入了游戏中。

游戏的世界观为iota所在的星球由于某种原因，太阳遭到了破坏，空间出现了裂缝。而玩家就从这个裂缝中窥视这个世界，并偶尔帮助iota完成它的工作。在接下来的冒险中，还有其他使用到背触板的机关，例如让iota高高跃起的弹跳台就需要玩家敲击背触板，以及连续跳跃的地方，也要玩家不断敲击背触板帮助iota不断跳起。途中还会有NPC想要制作王冠，玩家要用到触摸屏控制剪刀，在折纸上剪出王冠的形状以完成任务。本作号称制作契机就是为了活用PSV的全部机能，看来所言非虚。

北美版已经预定于2013年10月22日发售，而日版的相关情报虽然暂时无法透露，但是从官网已经架设日文页面来看，日版的发售也已经是板上钉钉的事了。









PSV

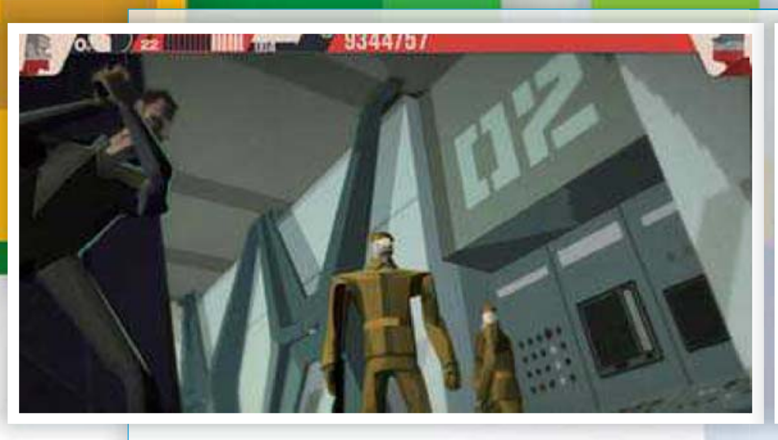
反击间谍

CounterSpy

◆ACT◆SCEA◆美版◆预定2013年内

由Dynamighty工作室制作的横版过关游戏。舞台背景设定在充满传奇故事的冷战时期，即间谍类作品最为活跃的时期。







主人公是一名间谍，为了阻止核弹爆炸而潜入敌方基地，争分夺秒地完成任务。游戏重视射击和潜入元素，有点类似于2D横版的《MGS》，关卡内也有丰富的隐藏要素和道具，供玩家多次挑战。有趣的是游戏支持多人模式，当其他玩家死在某一关卡时，玩家挑战同一关卡时可以找到其尸体，并将他身上的道具据为己有。本作除了登陆PSV平台外，也在考虑向智能手机平台移植，也许以后能够看到PSV和iOS联机的身影哦。



心跳宇宙

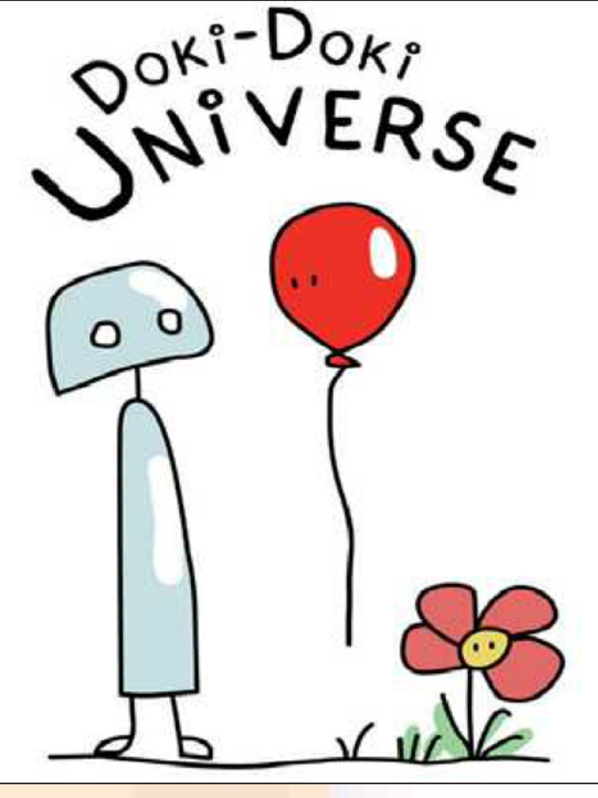
PSV

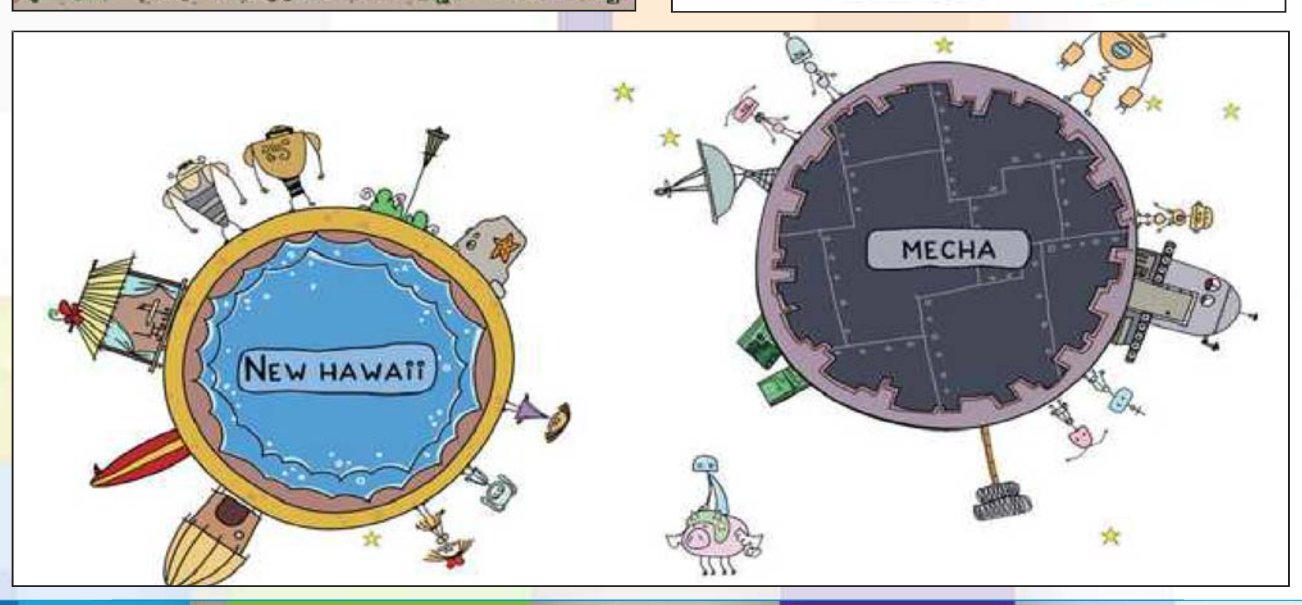
Doki Doki Universe

◆ETC◆SCEA◆美版◆发售日未定

由HumaNature Studios工作室开发的创意小作品。游戏初版将以免费形式放出，供PS3、PS4和PSV玩家下载。游戏中玩家扮演一个面临报废的机器人，为了证明自己仍然拥有人性，从而开始了在星球间的探索之旅。









PSV

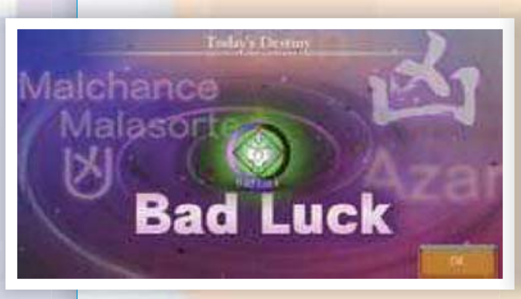
灵魂命运

Destiny of Spirits

◆RPG◆SCEA◆美版◆发售日未定

本作是由SCE WWS与Q Entertainment公司共同制作的全球定位类型游戏。全世界的玩家要一起协力，集结世界中存在的神明与精灵们，净化被黑暗覆盖的世界。游戏的一大特征是主导命运的“命运引擎”，其所示的每日运势变化，将会对游戏的过程产生大幅度影响。玩家可以根据当日运势，选择与自己相性较好的玩家，进行协力游戏与交流。本作除了美版以外，还将会发售欧版与日版，各个版本将会收录所在文化圈内有名的神明与精灵。日版预定于2013年内配信，游戏属于基本游戏免费，道具收费的运营方式。









PSV

霍霍卡姆

Hohokum

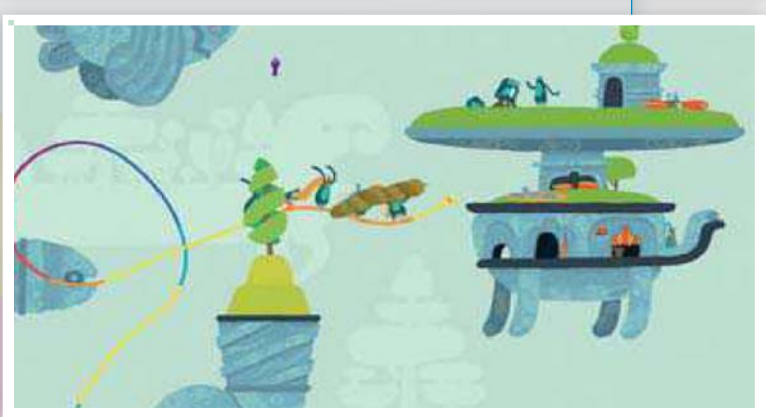
◆PUZ◆SCEA◆美版◆发售日未定

本作是一款充满了缤纷色彩的解谜类动作游戏，由SCEA与英国艺术家理查德·霍格共同合作而成。游戏中玩家操控一条类似蛇一样的生物，在彩色空间中四处游窜，其独特的浮游感和简介感极富魅力。详细情报暂且不明，但似乎是以探索和创造为主要目的的作品。









洞穴冒险

Spelunky

◆ACT◆SCEA◆美版◆预定2013年秋

PSV





本作是2008年由Mossmouth开发在PC平台的ACT，之后登陆了Xbox LIVE，而如今终于即将可以在PSV和PS3平台玩到了。游戏是一款2D风格的洞窟探险类作品，充满了电影《夺宝奇兵》的要素，甚至连主人公都长得那么像印第安纳·琼斯。游戏最多支持4人联机，希望这类动作游戏的玩家千万不要错过。

战神 高清合集

God of War Collection

◆ACT◆SCEA◆美版◆发售日未定

PSV



►媒体发布会上仅仅出现了这么一张Logo。游戏的内容是初代与二代的合集。

最终幻想X/X-2 HD版

FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster

◆RPG◆Square Enix◆美版◆预定2013年内

PSV

POCKET HALO 光盘视频收录







▲►E3展上只有PS3版提供试玩。值得一提的是，PS3版为两作捆绑为一款游戏，而PSV版则是将两作分开发售。

PSV

讨鬼传

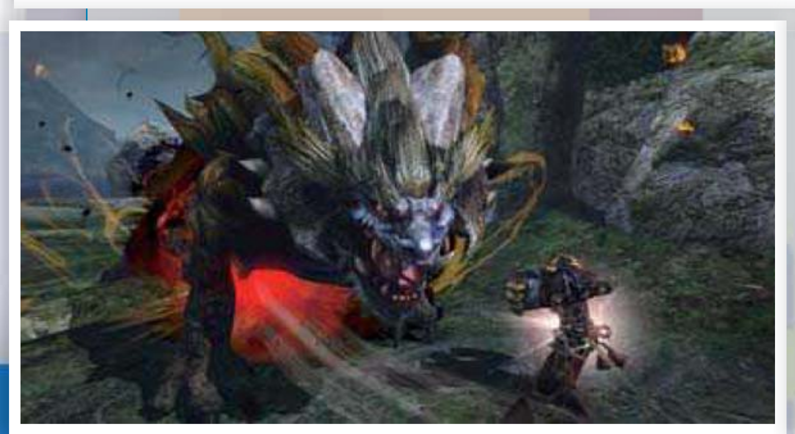
Toukiden

◆ACT◆Koei Tecmo Games◆美版◆预定2013年冬





◀▼▲在E3展上仅仅只有影像出展。日版已经于6月27日发售。







PSV

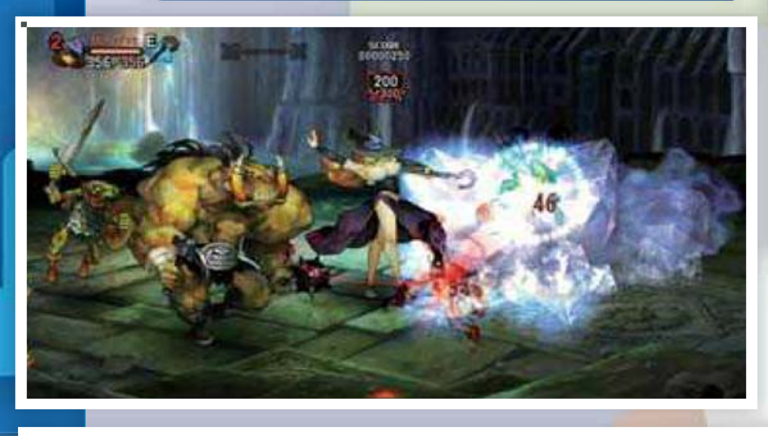
龙之王冠

Dragon' s Crown

◆A・RPG◆Atlus◆美版◆预定2013年8月6日

POCKET HALO 光盘视频收录





◀▼▲E3提供的试玩版是英文版本。不同的职业有着很大的战术区别，关卡攻略在10分钟左右。PSV版的操作感与画面与PS3版并没有太大差距。日版预定于2013年7月25日发售。





PSV FIFA14 世界足球

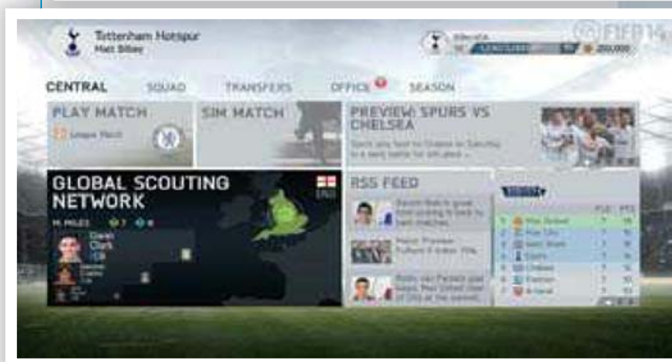
FIFA 14：World Class Soccer

◆SPG◆EA Sports◆美版◆预定2013年9月24日





◄▼▲系列最新作。登陆平台纵横PS4、PS3、PSV、PSP、Xbox One和X360。





PSV 滑踢

Divekick

◆FTG◆Iron Galaxy Studios◆美版◆预定2013年秋



这就是白菜在前文中影射的恶搞作品了。本作虽然类型为FTG，但其实连方向键都用不到，功能键也只有两个键，一个是跳（Dive），另一个是踢（kick）。这款作品一开始是讽刺《超级街头霸王Ⅳ》中强力角色阴、阳两兄弟凶残的滑踢招式而诞生的恶搞作品，但制作人还一本正经地于今年3月在美国格斗游戏UFGT8推广这款作品，巡回于各区的格斗比赛现场，供玩家游玩并提供建议，甚至还动用了动作捕捉技术。然后就制成我们在E3展上看到的这款成品了。

游戏可选择复数的角色，每个角色的滑踢轨迹都有一定的区别。为了提升战术选择面，本作甚至还导入了《街头霸王对铁拳》中的宝石系统，对角色的各种能力造成影响。每个角色也设定了攻击力与体力值的差距，但是这些要素毫无意义，因为本作的本质就是一击必杀！先踢中对方的人立刻胜利，只需要一击！玩什么搓招，有滑踢就赢了啦！本作还同时登陆PS3平台，想来应该是PSN下载游戏吧。





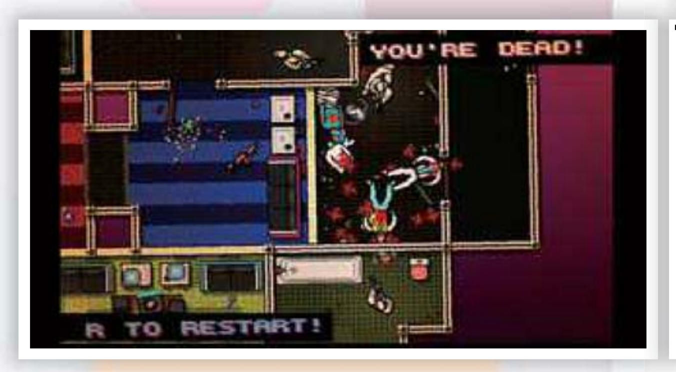
PSV 迈阿密热线

Hotline Miami

◆ACT◆Devolver Digital◆美版◆2013年6月25日

在《掌机王SP》第201辑的光盘中我们曾经介绍过这款作品。游戏呈现2D鸟瞰视角，风格较为复古，玩法类似于大家熟悉的《GTA》，以血腥和夸张表现为卖点，主人公单枪匹马杀入敌阵，与敌对势力拼个你死我活。是不是听起来很狂野热血呢？







PSV 罗浮空战

Luftrausers

◆STG◆Devolver Digital◆美版◆预定2013年夏

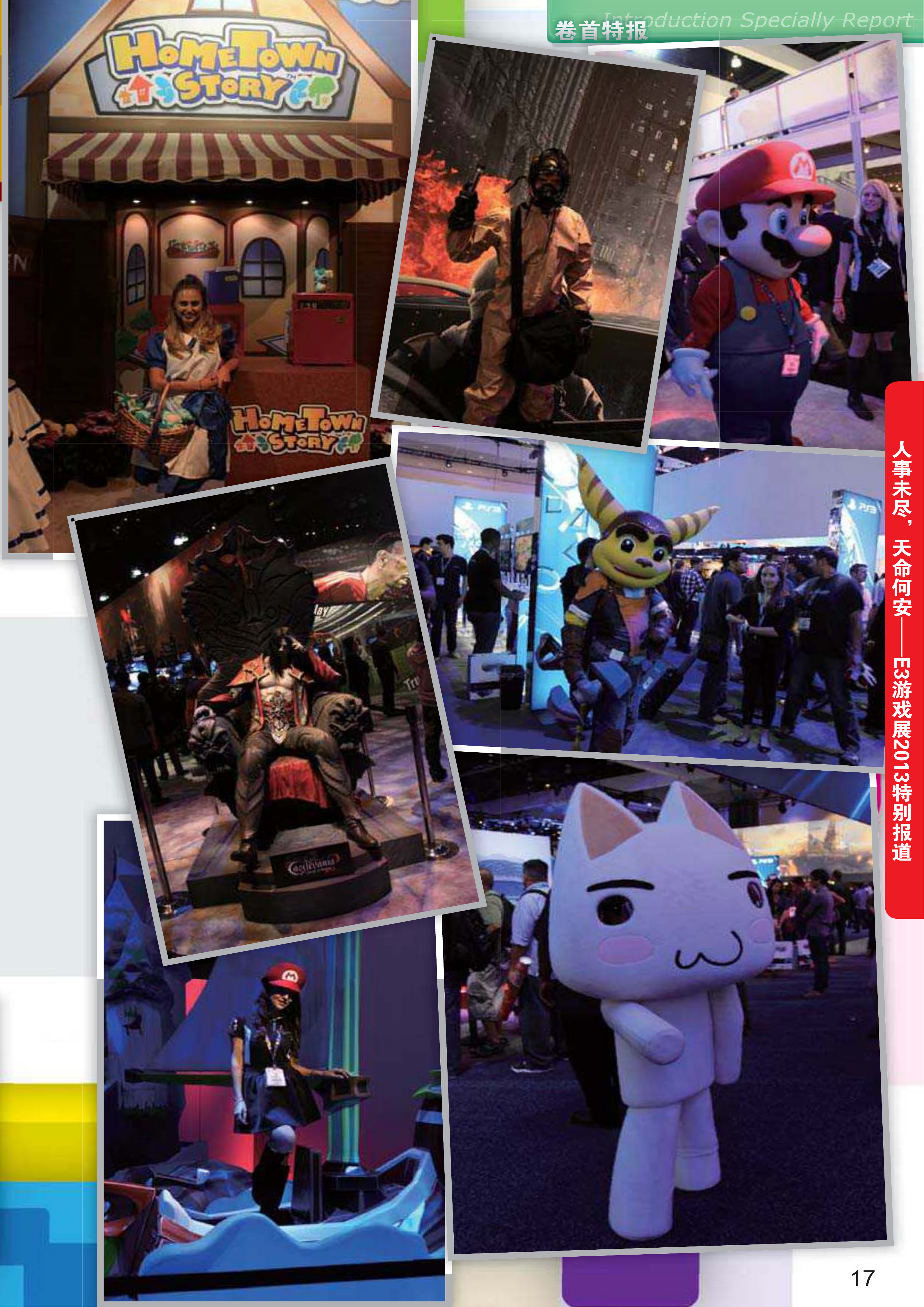
同样是在《掌机王SP》第201辑的光盘中曾经介绍过的作品。这款前身为免费Flash小游戏的作品经过重制后登陆PS3与PSV平台。玩家操控的是一台小飞机，目标是击落其余不断来袭的飞机。虽然画面简单，但场面爆炸效果制作火爆，而运动帧数也充足。游戏中关卡多达100关以上，飞机的配件组合也有250种以上，还支持网络任务。说不定会是超越大家想象的优秀作品呢。

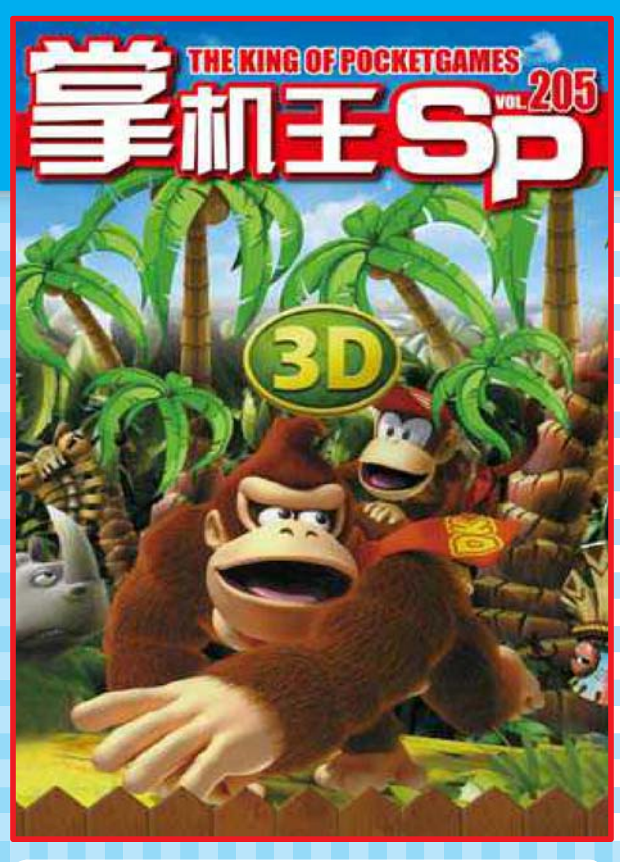




尾声

原本以为掌机在去年的E3展上已经足够不受重视，而今年看来则更是沦为了边角料。除了3DS上有一款《任天堂全明星大乱斗》的跨平台游戏以外，根本就没有什么足以吸引眼球的全新大作，基本都是些已经公布的作品的情报更新。当然游戏本身仍然是好游戏，只不过对于掌机玩家来说，本届E3确实是沉闷到无以复加的地步。我们可以理解面临PS4造势时索尼的认真态度，但这不应该成为完全漠视PSV的理由。俗话说“尽人事，安天命”，若是人事未尽，天命又何安？3DS遭受智能手机的冲击尚未结束，PSV的崛起也还远远没有上道，厂商们应该再加把劲才对。不过这些掌机作品中，部分作品都将在今年TGS举办前发售，也许我们可以在TGS展上看到填补它们的新身影吧。希望如此。


HomeTown Story
HomeTown Story



封面用图：《大金刚王国 回归 3D》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.205



口袋光环地址:sp.ucg.cn
本辑密码:GLGxjd05

CONTENTS



掌机情报站
掌机情报站 20
Lancer专栏 24
Darkbaby专栏 25
游人望远镜 26
掌机销量榜 28

黄金眼
黄金眼 30
黄金眼REVIEW——超级机器人大战UX 31
黄金眼REVIEW——海贼无双2 33

三次元空间
3D短波 35
下载推荐——剑与士兵3D 37

PlayStation Vita总部
PlayStation Vita总部 40

便携领域
情报室 42
周边屋 45
软件园 46
游戏坊 47

走近业界
赌上生命创作游戏的Vanillaware
——《龙之王冠》制作人神谷盛治长篇访谈 48

前线狙击
自由之战 58
口袋妖怪X・Y 65
救世之吻 74
最终幻想Ⅹ－2 HD版 78
神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦 82
雷电十一人GO 银河 88

新作拼盘
幻想生活 连结 91
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 92
三国志12 威力加强版 92
英雄战姬 93
天才麻将少女 Saki 阿知贺篇 携带版 93
订书机之吻 94
魔法小恶魔2 魔法梦想绘本 94

特快专递
触摸对决战车3D－2 95

游戏一品轩
游戏一品轩 100

市场动态
硬件短消息 104
掌机市场扫描 106

游戏索引

NDS	
宝贝生活	101
被遗忘的军团	102
米菲的世界	103
莫克莫克	102

PSP	
Megpoid 音乐游戏	102
乐园男子	101
学生会的一己之见 Lv2 携带版	光盘
噬神者2	光盘
天才麻将少女 Saki 阿知贺篇 携带版	93
召唤之夜5	198

3DS	
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	92
超级机器人大战UX	31
超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	184
触摸对决战车3D−2	95
大金刚王国 回归 3D	109、光盘
幻想生活 连结	91
家乡物语	光盘
剑与士兵3D	37
救世之吻	74
口袋妖怪X・Y	65、光盘
雷电十一人GO 银河	88
雷顿教授对逆转裁判	216
雷顿教授与超文明A的遗产	216
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	光盘
名侦探柯南 木偶交响曲	220
魔法小恶魔2 魔法梦想绘本	94
枪手故事	101
任天堂全明星大乱斗	光盘
塞尔达传说 众神的三角力量2	光盘
神孕 II 七星的引领与玛兹尔的恶梦	82
索尼克 失落世界	光盘
橡皮糖熊 迷你高尔夫	103
妖怪手表	光盘
耀西岛新作（暂名）	光盘
真・女神转生 IV	206
纸盒战机W 超改装	光盘

PSV	
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	92
创造球会 打造职业俱乐部	光盘
地狱边境	174
订书机之吻	94
海贼无双2	33
救世之吻	74
雷曼 传奇	光盘
灵魂命运	光盘
龙之王冠	光盘
三国志12 威力加强版	92
杀戮地带 佣兵	光盘
神次元偶像 海王星PP	光盘
神孕 II 七星的引领与玛兹尔的恶梦	82
圣魔导物语	100
噬神者2	光盘
英雄战姬	93
自由之战	58
最终幻想 X / X−2 HD版	78、光盘

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机软件学院
烧录卡新闻站 108

攻略透解
大金刚王国 回归 3D 109
地狱边境 174
超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼 184

研究中心
召唤之夜5 198
真・女神转生 IV 206

下崽工房
灵魂献祭 213
雷顿教授对逆转裁判 216
雷顿教授与超文明A的遗产 216
名侦探柯南 木偶交响曲 220

游戏文化频道
游戏吸金大法 222
条条大路通罗马——探究《文明》的游戏理念 226
《灵魂献祭》DLC人型魔物考据（一） 237

专区地带
游戏万花筒 240
游戏美图秀 244
动森村委会 246
梦幻方舟 248
轻松日语教室 252
漫游指南针 254
数码酷 256
游戏边缘地 258
游俏小筑 260

掌门人
掌门人 264
FAQ电台 272
交流空间 274
小编寄语 276

掌机王自由谈
起于深渊之翼 278
满载的游戏会议 282

其他
火热秘技 284
掌机游戏综合发售表 286
口袋光环 精彩内容导视 288

文 雷伊

软件 SOFTWARE

《重装机兵》最新作登陆3DS，今秋发售







玩家扮演赏金猎人，驱使战车进行冒险的日本老牌硬派RPG“《重装机兵》系列”将迎来新作。角川Games于近日宣布，系列的最新作《重装机兵4 月光歌姬》（メタルマックス4 月光のディ－ヴァ）将于今年秋季登陆任天堂3DS平台。

以“战车、人与狗的RPG”这样的独特世界观为卖点，配以高战略性的战斗系统而深受玩家们好评的“《重装机兵》系列”，诞生于1991年，距今已经有20多年的历史。继2010年系列第三部正统续作《重装机兵3》在任天堂NDS平台发售之后，系列再一次在任系掌机上推出正统续作。据悉，本作的游戏设计将由宫冈宽负责，音乐由门仓聪编写，而游戏角色则由山本贵嗣负责，可见本作的主要开发阵容沿袭了从系列第一作就开始制作的老牌开发成员，由他们所带来的新时代的《重装机兵》值得玩家们期待。

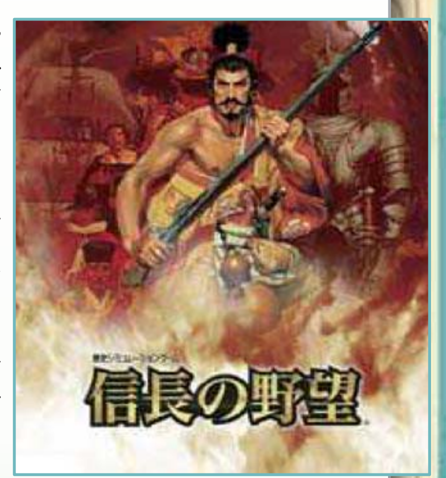
游戏的剧情发生在一个绝地重生的世界。在经历那次人类濒临灭绝的传说中的“大破坏”之后，活下来的人们在荒废的世界中开始了新的生活。大破坏过后50年，少年日向和他的养父母基布和莎夏开始了暂时安稳的生活，但这种安稳并未维持多久。怪人哥摩德开始袭击日向所居住的肯库利岛，并抓走了基布。莎夏变身为摩托车，带着日向逃离了肯库利岛。与此同时，他们也知道了日向和基布，原来是发生了大破坏的50年前的人，他们从冷冻睡眠中苏醒，在这个时代开始生活。日向和莎夏为了救出基布，在荒野中展开了冒险。

在“《重装机兵》系列”中，独特的台词赋予了角色们丰富的个性。据悉，本作将会加入语音，使角色的魅力得到进一步的提升。与主要角色相关的事件更是会以全语音呈现。而战斗动画中也会加入如吆喝声这样的简单语音，让战斗过程变得更加生动。

本作的画面由全3D构成，不管是地图，还是角色、战车以及怪物，均发挥出了较高的临场感。游戏本身的系统则是以NDS版《重装机兵2 再装填》为基础，并加入了众多新要素，让玩家能够更舒适地进行游戏。而作为系列一大卖点的战车，以及打倒之后可以获得丰富报酬的悬赏对象，在本作中也会悉数登场。

本作将由角川Games发行，负责了系列多部作品开发的Cattle Call制作，游戏将于今年秋季登场，目前售价未定。

Koei两大战略游戏登陆3DS，三国战国尽享历史



Koei Tecmo Games宣布旗下两大历史战略游戏“《信长之野望》系列”以及“《三国志》系列”，将会于今年9月19日同时在任天堂3DS平台推出系列最新作。

其中3DS版《信长之野望》以《信长之野望 武将风云录》的游戏系统为基础进行制作，并针对掌机平台在操作性和游戏节奏方面进行了优化，不仅如此，游戏也加强研究深度，玩家可以驱使战术来进行富有动感和高战略性的合战。此外，游戏还集成了挑战名将们的“群雄争霸”模式、以及轻松学习游戏玩法的教程模式等NDS版《信长之野望DS2》中获得好评的元素。而游戏也将追加新的剧本和武将，并将对应3DS的邂逅通信与无意识通信功能。本作将于今年9月19日发售，售价为5040日元。



而3DS版《三国志》，则以《三国志Ⅴ》为基础进行移植，游戏以传统的方式实现了优越的平衡性，无论是新手还是达人都可以体验到属于自己的游戏乐趣。3DS版中将会追加挑战丰富任务的新模式“名君冠军道场”，并可以与其他玩家一起角逐排名。而游戏的编辑功能也将得到进化，游戏中将根据玩家的要求加入势力编辑和都市编辑功能。此外，游戏也将追加新的剧本，包括新武将在内所收录的武将达800名。本作的售价同样为5040日元。

《信长之野望》和《三国志》是原Koei两大历史战略游戏系列，前者目前全系列的累计出货量已经突破880万套，而后者的累计出货量也已经突破了670万套，可以说深受玩家们的好评，这次移植，也是这两大历史战略系列第一次登陆3DS平台。

6月10日



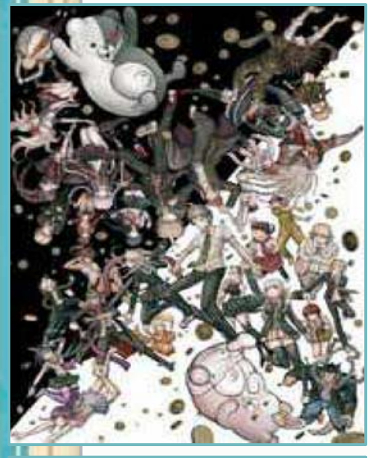
由Comfort发行的PSP版AVG《圣灵妖精2》（アルカナ・ファミリア2）确定了发售时间。游戏将于今年11月14日发售，普通版售价为6090日元，而同捆了特殊赠品的初回限定特别同捆版售价则为8190日元，限定同捆物品的内容目前正在企划当中。《圣灵妖精》是一个女性向恋爱AVG系列，2代的剧情发生在前作《圣灵妖精 幽灵船的魔术师》的数月之后，已经渡过了一段平稳的日子的主人公们，又面临了新的事件。据悉，本作故事的时间轴将从夏季一直延伸到冬季。作为一款女性向AVG，本作的声优阵容也是异常强大，其中包括福山润、杉田智和、中村悠一、小杉十郎太等，都是玩家们耳熟能详的知名声优。

6月17日



Square Enix从本日起至6月24日，在PSV版《扩散性百万亚瑟王》中举行与另一款PSV大作《灵魂献祭》的合作活动。在活动期间，PSV版《扩散性百万亚瑟王》中会出现特殊的活动关卡，关卡中有来自《灵魂献祭》中的角色和敌人登场。通过在活动关卡中获得的魔物之魂点数，玩家可以用来抽取只有在本合作活动中才能得到的限定卡牌。此外，官方还举办了生贽杯活动，并设置了活动报酬，首先是点数周回报酬，根据玩家每获得一定的魔物之魂点数，玩家可以获得道具或卡牌等奖励；另外是排名报酬，根据合作活动结束时玩家所获得的排名，可以获得稀有卡牌。而在合作活动期间开始才开始玩《扩散性百万亚瑟王》的新玩家，则可以获得卡牌和抽卡券等实惠特典。

双重绝望！《弹丸论破》两作双双登陆PSV







在早前的PSV游戏天国中，“《弹丸论破》系列”中的代表角色黑白熊曾经一闪而过，而后来又出现过《弹丸论破》中的游戏角色们手持PSV的宣传画，让人不禁浮想联翩——这个AVG后起之秀是否有意在PSV上博得新的发展。如今，玩家们的这个期待终于得到了开发商的回应。Spike Chunsoft于6月20日宣布，“《弹丸论破》系列”的第一和第二部作品，将以合集的形式，同时在PSV上进行高清复刻。游戏全名为《弹丸论破 1・2 再装填》（ダンガンロンパ1・2 Reload），其中收录了系列第一作《弹丸论破 希望学园与绝望的高中生》、以及系列第二作《超级弹丸论破2 再见绝望学园》，游戏的具体发售日期目前还未确定。

《弹丸论破》是近年来罕见的AVG全新成功品牌，玩家被困于封闭的空间中，为了脱出，玩家必须面对残酷的规则，即与其他身手不凡的超高校级学生们自相残杀。和“《逆转裁判》系列”一样，游戏分为探索部分和裁判部分，裁判部分对应全程语音，将辩论的激烈性提高了至白热化。在高清复刻的同时，游戏也会加入一定的新要素。比如说之前在2代中受到好评、没有杀戮只有提升好感度的“小岛模式”，也会化名为“校园模式”在1代中登场。在这个模式中，玩家为了从学园中脱出，必须与其他超高校级的学生们一起合作。玩家可以和任何角色对话，并欣赏约会事件，而该模式也准备了各个角色的单独结局。

目前，游戏的临时网站已经开设。而虽然游戏目前还未公布准确的发售日期，但是官网上已经公开了游戏预约特典，因此相信开发商不会让玩家们等候太久。预约本作的玩家，将会获得“弹丸电台CD 超高校级的特别版”CD一张作为特典。这张CD中除了收录了从《弹丸电台 希望嘉宾与绝望绪方》（ダンガンラジオ 希望のゲストと绝望のオガタ）、《超级弹丸电台 绪方惠美的绝望学园放送部》中严选的放送内容之外，还追加收录了之前未放送的部分，可谓诚意满满。

6月18日



今年6月11日迎来创业30周年的日本老牌游戏厂商Capcom，为了感谢玩家们平日的厚爱，宣布于6月25日至7月15日，在PS Store举行“创业30周年纪念30%OFF”的打折活动。公司目前准备了三个优惠方案，均是针对一些经典老游戏进行打折。首先是第一弹“1987包”，收录游戏为《1943》、《必杀无赖拳》，售价从原本的500日元下调为350日元；其次是第二弹“1985-I包”，收录游戏有《魔界村》、《荒野大镖客》、《Z地带》（Section Z），售价从原本的1000日元下调至690日元；第三弹叫“1986包”，收录的游戏包括《绝对合体》（SideArm》、《阿雷斯之翼》、《战斗之挽歌》等，售价从原本的1000日元下调至690日元。

6月19日

NBGI宣布根据动漫常青树《龙珠》改编的最新游戏作品《龙珠Z Z之战》（Dragon Ball Z Battle of Z），对应平台为PSV、PS3和Xbox 360。据悉，这将是一款组队乱斗型的作品，既对应4人协力游戏，也支持最大8人大混战。本作推崇玩家之间连携对战，一名玩家攻击之后另一名玩家可以紧跟着攻击从而形成连携，给敌人造成更大伤害，与同伴间的连携将会成为战斗获胜的关键。战斗部分本身也是上天入地，快节奏的战斗将带给玩家们眼花缭乱的刺激体验。除了战斗部分之外，游戏的剧情部分也会再现《龙珠Z》动画版中的知名场面。目前，本作的具体发售日期和售价都尚未确定。

6月20日 Koei Tecmo Games宣布《无双大蛇2》的强化版《无双大蛇2 终极版》（无双OROCHI2 Ultimate），对应平台为PSV和PS3，游戏将于今年9月发售，具体售价目前未定。《无双大蛇2》于前年年底发售于PS3和Xbox 360平台，后又移植到PSP和Wii U，而《终极版》则在保留了PSP/Wii U版的新增要素之余，还追加了更多新的内容。首批公布的新角色为来自“《真・三国无双》系列”中的徐庶，以及系列首度参战的玉藻前。据悉，本作的初回特典为万圣节服装的下载码，预约特典则为万圣节服装明星片。目前万圣节服装对应的角色还未确定，官方会从玩家投票选出的角色中选择3名来设计对应的万圣节服装。



6月20日 在5月底的任天堂网络直播会中，官方确认了《怪物猎人4》3DS LL主机同捆版的存在。而本日，Capcom终于进一步宣布了这两款限定版主机的售价和详情。正如之前所宣布的，这次3DS LL主机将分为“黑蚀龙黑”和“艾鲁白”两种款式推出，售价均为26000日元，约合人民币1635元。和之前的数个主机同捆版不同的是，这次《MH4》同捆版中所附带的游戏并不是数字下载版，而是卡带版本。除了最基本的主机配置和游戏卡带之外，这两款同捆版主机中并未附带其他特典。目前，这两款主机已经开始在各大购物网站提供预定，并毫无意外地在极短的时间内宣告订购完毕。





6月21日 Koei Tecmo Games宣布，将于今年9月7日、9月8日两天，在日本太平洋横滨国立大会堂举行“新浪漫祭 金色的琴弦 10周年生日会”，顾名思义，这是一个用来纪念原Koei旗下人气女性向恋爱游戏《金色的琴弦》诞生10周年的大型声优演出活动。届时，将会有来自系列中的豪华声优们登台演出，据悉，本次活动将以系列第一和第二作的世界观为主，旨在最大地呈现出各角色的魅力。距离2003年9月19日推出系列第一作，《金色的琴弦》这一散发着优雅气质的女性向恋爱游戏，已经陪伴玩家们走过了10年光阴。这次声优活动，即是官方举行的、让众多声优和系列粉丝们共同庆祝这一特殊时刻的大型活动。



6月21日 全球知名的图形芯片制造商Nvidia曾在今年1月份举行的CES 2013中公布自家的掌机Nvidia Shield，本日，Nvidia确认了该掌机将于今年6月27日发售的消息，而令人意外的是，厂商在宣布确切发售日的同时，也宣布该掌机的售价将从之前预定的349美元下调至299美元，对于游戏界来说，发售前夕紧急降价的情况确实不多见。Shield采用Nvidia Tegra 4移动处理器，并将采用Android系统。自公布以来，这台掌机就以其强劲的性能引起了不少发烧友的关注。但是另一方面，其臃肿的外形设计和违背于人体工学的操作体验，也一直饱受外界诟病。从目前来看，其目标用户似乎与PSV和3DS这样的传统意义上的电视游戏掌机重合度不高。





Lancer 专栏

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

活路

数日前接到朋友C君的电话，聊到PSV，C君饶有兴致地问“E3有公布PSV版《最终幻想Ⅹ》的视频么？我没看到啊？”、“发售日定了么？中文版能同步上么？”

很可惜，这些问题笔者一个也答不上来，因为似乎确实没有看到相关资讯。《最终幻想Ⅹ HD版》也是今年笔者最期待的掌机游戏，它的表现会在一定程度上决定PSV能否在日本翻身。单从产品价值的角度来说，目前还没有一款掌上游戏能超过《最终幻想Ⅹ》，毕竟这曾是一款用4000万美元打造的大作，而掌机平台可能永远不会有投资额超过4000万美元的原创游戏。

C君曾与许多掌机游戏迷一样，将日系的一线大作们视为神一样的存在。而现在C君已是国内某手游公司的副总，其主打产品月流水据说突破了2000万人民币。按一年计算的话，大约相当于4000万美元，也就是相当于100万套的游戏销量。而手游厂商可获得销售收入的70%，掌机游戏刨去各种费用后，厂商拿到手的只有大约40%。这么一算，C君的游戏已经能顶得上一款200万套销量的大作。这是PSV版《最终幻想Ⅹ HD版》不可能达到的数字。

一个原本籍籍无名的国内手游公司，用百来万人民币开发的简单手游，可以轻松战胜几千万美元打造的国际顶级大作——这就是当今移动游戏市场的现实。虽然手游的总体成功率很低，但对于有一定基础的实力厂商来说，手游的利润率还是远高于掌机游戏，而且还有一定的几率诞生《智龙迷城》那样的怪物，这是投资者们无法抗拒的巨大诱惑。

两年前的E3展上，PSV与3DS的对决还是一个被津津乐道的话题。今年这俩掌机更像是被抛弃的难兄难弟，软件商不理，玩家不关心，媒体不关注。如果PSV或3DS人气提升，也许于对方都有利，就算市场被对方抢了去，总好过被手游们占了便宜。掌机业已经到了该抱团取暖的时候，如今首先要避免的，是行业的灭顶之灾。专属的游戏掌机、传统的零售模式还能否维持？

掌机市场的萎缩已是不可逆转的趋势，不过3DS仍是目前最畅销的游戏机，低龄层的强劲需求仍在支撑掌机业。通过硬件上的操作创新，未来掌机仍能以玩具的身分在低龄市场保有一席之地。而PSV的未来，可能会成为旧作回收利用的平台，先是PS2游戏的高清移植，而后可以是PS3游戏的缩水移植。如果还能有PSV2的话，可以继续搞PS3的强化移植、PS4的缩水移植……在掌机上玩画面与操作都不缩水的电视游戏大作，总会有玩家买单，虽然数量可能不是太多，填上移植成本外加一点利润还是有的。这条路是否走得下去，《最终幻想X》的销量将会是一个关键参考数值。假如它一举成功，那么《最终幻想Ⅻ》、《勇者斗恶龙Ⅷ》、《生化危机4》等大作都有登陆PSV的可能。

至于任天堂，面对萎缩的掌机市场，不妨放下固执，尝试为手机开发一些原创游戏。任天堂不开发手游的理由，是担心自家作品登陆手机后会牺牲其掌机平台的作品独占性。如果手机上能玩到马里奥和口袋妖怪，谁还需要3DS？笔者认为正确的做法是设立一个做手游的子品牌，不动用任天堂的传统品牌，针对手机特点开发原创游戏。一则可以利用任天堂强大的游戏设计与营销实力争夺潜力巨大的手游市场，一则也可为掌机上的F2P设计积累经验。时代在变，固执的任天堂也不能一成不变。



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



沦陷记

说来惭愧，最近一段日子里3DS的使用率呈现直线下降趋势。曾经翘首悬望已久的《真·女神转生Ⅳ》剧情只进行到涩谷地区便中途搁置，而《大金刚王国 回归 3D》目前尚处于未启封状态……

近期鄙公司流行着一款名为《我叫MT Online》的卡牌类智能手机游戏，工作之余各色人等纷纷聚首交流心得，最终连一度嗤之以鼻的笔者亦未能免俗。该款作品的剧情背景来自于全球著名的大型网络游戏《魔兽世界》的一个民间动画版，而在游戏的设计思路上大量借鉴了时下在日本如火如荼的卡牌游戏《智龙迷城》，然而就是这么一款山寨味极其浓郁的国产游戏却取得了异乎寻常的巨大成功，截至六月中旬其注册玩家ID总数已经突破2300万（尚未包括数量可观的官方未授权服务器）。笔者也亲身感受到了所谓微收费系统所带来的巨大滚动效应，一干人等由最初发誓不花一文钱到齐齐转职为五元党（充值五元可以获得一些诸如三倍战斗速度等基本游戏便捷效果），更有进一步沉迷为月卡消费族。更有甚者，若干财大气粗者还一掷数千金购买了限定版强力卡牌。凡此种种，充分体现了昔日山内溥所谓口耳相传效应之与商品销售的市场推动效应。

今年第一季度，智能手机游戏市场出现了爆发性增长，销售额完全凌驾于传统携带游戏市场，增长原因主要归功于诸如《智龙迷城》等新形态力作的涌现。随着赚钱效应的逐步凸显，大量专业团队正快步加入手游的开发行列，例如《智龙迷城》的主力开发团队多来自于原Hudson社，这些“科班人员”对于硬件特性的掌握能力自然远胜过先前的草台班子，很快打破了手机游戏仅有塔防和落下等屈指可数几种游戏方式的尴尬局面。当下一些流行的手机游戏，我们可以清晰辨析到诸如《口袋妖怪》、《瓦里奥制造》等传统平台杰作的身影，然而大多数的玩家不过是一时之快，并不会刻意去考究其游戏精髓的真正出处来源。

现代人类的生活节奏正日益呈现碎片化趋势，例如笔者所处的现代化大型制造企业，加班加点已是常态，抽出足够的闲暇去体验大型游戏几成奢望。智能手机作为生活必需品，即便在工作隙间、饭后闲余，甚至入厕出恭之时，人们亦能够忙里偷闲去体验一把。《我叫MT Online》等一些热门手游亦深得昔日任天堂提唱的携带游戏四大要素之真髓，在体验方式上尽可能降低上手门槛，随时拿得起放得下，因此获得成功原本便在情理之中。作为生活（工作）必需品的智能手机，人们可以堂而皇之在工作场所等处携之招摇过市，而功能单一化的传统掌机则不可能具备同样的便利性。APP模式的收费方式也是极大推动手游爆发成长的关键因素，将游戏的运营风险和消费者进入门槛都降低到最低限度。或许在绝大部分的人们心目中，为了玩游戏而必须购入专用硬件设备，已然成为匪夷所思的怪诞行径。

平心而论，《真·女神转生Ⅳ》是一款品质优异的传统RPG杰作，但却算不上是成功的携带游戏。开局阶段诸如属性秒杀等复古设计令得游戏上手难度大幅提升，一着不慎便不得不推倒重来，这实在不是一款适宜在外出时短时间娱乐的作品。至于强化移植自Wii平台的《大金刚3D》亦然，原作便以专业化的高难度获得极高口碑，但显然同样不适合一时之快。由于受到智能手机游戏的猛烈冲击，3DS等专业携带平台游戏正一步步抛弃当年横井军平时代大力推崇的轻薄短小式的娱乐模式，被迫采取大规模制作的手段以求差别化经营，虽然能够一时取悦部分核心玩家，但从长远发展来看实非明智之举。不过从《立体动物之森》和《朋友聚会》的巨大成功也可以看出，任天堂对于携带游戏的发展趋势还是有着清醒的认识，但是绝大多数的开发厂商至今依然不得其门而入，执拗的固守着版图日蹙的一亩三分地。

非专业平台的游戏越来越专业，而专业平台的游戏却越来越不专业，窃深以忧之！

游人望远镜

栏目主持
白菜

这次的栏目主题自然是E3展。虽然有很多制作人都去了E3，不过留下照片的人还真不太好找。稻船敬二的忧国忧民文再次出现，大家都来拜读一下吧。



稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，近期作品为PSV《灵魂献祭》

E3结束了，次世代主机大战即将开幕，然而我却觉得这次的次世代所包含的意义，跟以往的次世代有所不同。传统游戏的进化将在这次的硬件上大幅变化。当然，从制作工序的方面来说也许变化不大，但我认为今后在制作游戏的同时，考虑着将游戏传达给玩家的方法，以及想让玩家感知的感情是非常必要的。

也许有的制作人会嗤笑我想得太复杂，不过我还是坚持认为，如果不顾虑这次的硬件要素就闷头制作游戏的话，实在太危险了。当在次世代机种上拥有足够实力进行技术力对抗的公司和作品十分有限的情况下，所有的经营者势必都希望出现不全盘依靠技术力的游戏制作方式。而开发者若是无法满足他们的要求，恐怕以后连游戏都没得做，因此制作人的实力将受到前所未有的考验。

“游戏制作人”这一称谓大概在90年代中期开始出现，而2000年之后似乎才被承认为正式的职业。其历史距今不过10年多一点，大概也就是PS2全盛时期，游戏制作与现在相比并不困难的那个时代。在那个时代诞生的游戏制作人，其真正实力现在正要开始接受考验。至今我见过许多制作人，但真正能够理解游戏制作、明白销售理念、把握时代趋势的制作人并不算多。我发自内心地认为，审视制作人这一职务意义的时代已经到来了。我自身作为一介游戏制作人也在接受着考验，并充满了斗志。因为我是遇强越强的类型，名为次世代主机的苦难对我来说真是求之不得，值得挑战。

对于E3展上日系作品很少，日系厂商默默无闻的情况我表示遗憾，但日本必须要明白与海外厂商拼技术是赢不了的，得学会用头脑作战。至今为止日本也有不少在压倒性不利的战局中，并非硬拼技术力，而是动用脑子取得胜利的战绩。而屹立在战线最前方的就是“游戏制作人”。日本游戏的未来正担在制作人的双肩上，而察觉到这一点的人又有多少呢？像以往那样的制作方式已经无法对应次世代游戏，如果不能理解到这一点，并想出全新制作方式的话，就无法胜任制作人一职。公司派自己前往E3出差的目的，是为了让自己能从E3上学到些什么，以及展示出游戏制作全新的方向性，希望各位制作人都能有这样的自觉。

为了来年日系游戏能够在E3上大展风头，大家一起努力吧。

6月16日

又见稻船桑的忧国忧民文。次世代主机上的战斗又将打响，个人也希望日系厂商能够挽回颓势。

唤醒游戏制作人的自觉



小野义德

Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人

在Square Enix展台前听见“小野先~生”的声音……竟然是古烈的声优安元洋贵先生！由于很久没见了，情绪比较高涨（笑）。

6月11日



E3展上小野也是四处乱跑，参观各大展台。不过难得有一张他本人代替布兰卡出镜的照片（笑）。



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人

美国真是个可怕的地方。

6月17日



跟稻船敬二的文章相映成趣啊……高木同志你到底是去干嘛的。



松山洋

Cyber Connect2董事代表。近期话题作品《乔乔奇妙的冒险 全明星大乱斗》锐意制作中

每次在推特上发表海外出差的消息时，总会从海外的朋友们那里收到“充其量也就好好努个力吧”这样的信息。我想他们大概没有恶意吧。没有的吧。嗯，一定是这样的。



进去（微软媒体发布会现场）后全场绿色。好厉害，Xbox的颜色啊。



哎呀，SCE的媒体发布会太赞了。价格也很具冲击性，游戏阵容也令人震撼。

6月10日

又跑到Konami展台去看《MGSⅤ》的PV了。不管看几次都很有冲击感，甚至昨晚上都出现在梦里了。制作精度当然不用说，主要还是卡兹……完全留在脑海里，挥之不去。

6月12日



老外乱用日文的后果（笑）……另外话说松山真的很喜欢“《MGS》系列”啊。

栏目主持：胧月 PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

《大金刚王国 回归 3D》美版于5月下旬首发，日版则在6月中登陆日本，两地的首周销量几乎持平，虽然没有《路易的鬼屋2》那么火爆，但结合游戏的高难度兼非原创作的性质，成绩也算较为不错了。另外《怪物猎人3 G》的美版也与五月中旬登陆，虽然没有具体统计数字，不过可以确定首周销量不足2万套，其后也没有长卖趋势，该品牌在北美始终打不开市场想必也让厂商相当地头痛。

软件销量（日本） 2013年6月10日～6月16日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	平台
1	NEW	大金刚王国 回归 3D	ドンキーコング リターンズ 3D	Nintendo	ACT	2013年6月13日	4800日元	9万4334套	9万4334套	3DS
2	↓	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	2013年4月18日	4800日元	4万72套	113万6003套	3DS
3	NEW	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	2013年6月13日	5490日元	1万9051套	1万9051套	3DS
4	↑	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	2012年11月8日	4800日元	1万3406套	363万5384套	3DS
5	↓	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	Nintendo	A・AVG	2013年3月20日	4800日元	1万2948套	80万2177套	3DS
6	↓	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	2013年5月23日	6980日元	7504套	23万4219套	3DS
7	—	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	2013年2月28日	5800日元	4612套	21万5255套	3DS
8	↑	怪物猎人3 G（廉价版）	モンスターハンター3（トライ）G（Best Price！）	Capcom	ACT	2012年11月15日	3800日元	3669套	29万4666套	3DS
9	—	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	Nintendo	ACT	2012年7月28日	4800日元	3506套	205万5685套	3DS
10	↓	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	RPG	2013年5月23日	5980日元	3276套	6万3796套	PSV



●期待《马里奥与路易RPG4》，玩过NDS上的《2》和《3》，感觉手感很不错，果然是有马大叔味的RPG最有爱啦！（广西南宁 李智胜）

●《怪物猎人4》的新武器“操虫棍”和新要素“狂龙化”都很令人期待啊！没3DS真苦逼，求小编送台3DS，好人一生平安！（上海 沈天宇）

●《讨鬼传》的界面跟《怪物猎人》很像（好像是，我不知道！），还有断肢系统和狩猎系统，就它了。（重庆 陈琪林）

●《逆转裁判》上一作正传已经过好几年了，虽然“《检察官》系列”也不错，但还是看好成叔！（福建厦门 李泰达）

●《高达破坏者》，可以拼一个自己的“高扎古”（高达+扎古）是很久以前的梦想了，一定会很有爱的。（黑龙江大庆 何奇龙）

●目前就期待PSV版的《FIFA14》了，原因就是足球游戏可以玩整整一年，相当划算，要是有《NBA 2K14》也可以。（上海 黄益宏）

硬件销量（日本） 2013年6月10日～6月16日

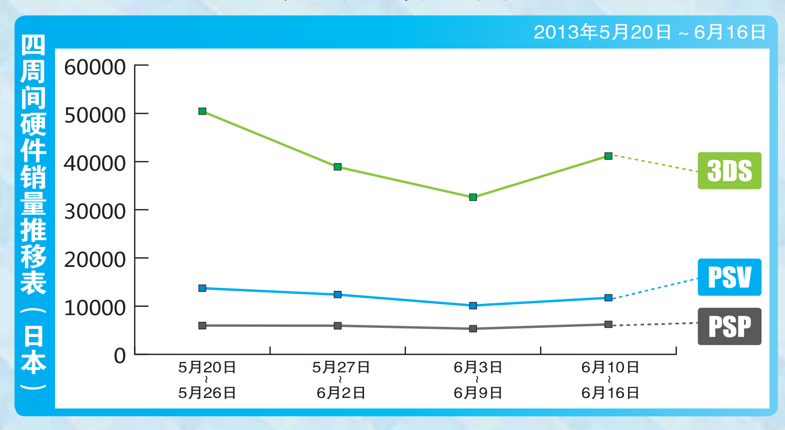
几次在五位数的生命线上徘徊，PSV本周销量稍稍回升，《大金刚王国 回归 3D》对3DS硬件的促进并不大。三台掌机的销量相比之前一周均是有所好转的，而接下来进入盛夏以后，3DS在强大软件阵容的支持下无需担心，PSV则又要面临一个较长的真空期。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	4万1146台	187万7267台
PSV	1万1728台	47万9107台
PSP	6197台	29万1885台

3DS累计销量 1163万9769台

PSV累计销量 155万6266台

PSP+PSP go累计销量 1947万985台



软件销量（北美） 2013年6月2日～6月8日

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元	25,768套	125,258套	3DS
2	↓	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	19,211套	716,121套	3DS
3	—	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	10,027套	1,953,845套	3DS
4	↓	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元	9,676套	208,751套	3DS
5	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	7923套	279万5708套	3DS
6	↓	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS
7	↓	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元			NDS
8	↑	怪物猎人3 G	Monster Hunter 3 Ultimate	■Capcom■ACT■2013年5月19日■39.99美元			3DS
9	↓	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Awakening	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■39.99美元			3DS
10	↑	任天狗+猫	Nintendogs + cats	■Nintendo■ECT■2011年5月27日■39.99美元			3DS

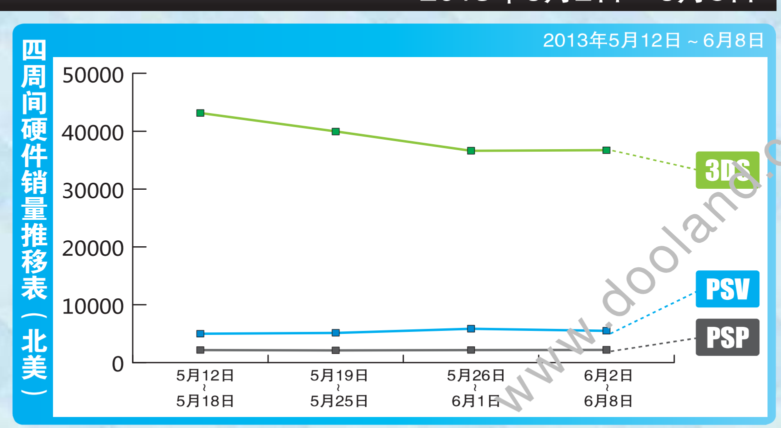
硬件销量（北美） 2013年6月2日～6月8日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	3万6708台	96万1602台
PSV	5496台	15万6281台
PSP	2178台	6万6851台

3DS累计销量 876万8594台

PSV累计销量 133万3330台

PSP+PSP go累计销量 1972万2268台



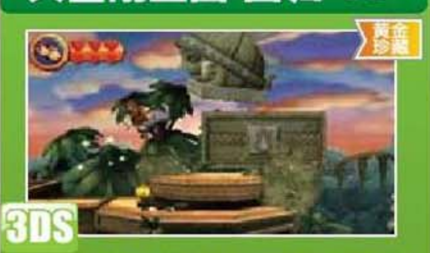


《大金刚王国 回归 3D》的素质委实不凡，难度也相比之前的几作《马里奥》更上一个台阶，而精良的关卡设计又让坠崖不止的玩家忍不住地去反复挑战，没有悬念地迈入“黄金珍藏”行列。在众多名作系列移师掌机并遭遇陨落的命运后，任天堂又为这些追随者们作出了出色的表率——掌机的代名词不一定是“简单”。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

大金刚王国 回归 3D



黄金珍藏

3DS

大金刚居住的小岛被神秘的图腾占领，岛上的动物大多被催眠，并掠夺了大金刚最爱的香蕉，这一行为直接触怒了大金刚，一场保卫香蕉的战斗由此展开。

总分 27

细节	★★★★★
难度	★★★★☆
关卡	★★★★★

■Donkey Kong Country Returns 3D■卡片
■Nintendo■ACT■动作·横版过关
■2013年5月24日■1～2人■无对应周边

阿鲁 虽说总体难度和初期作品相比有所降低，但在同类游戏中也还是算得上高难度，为了更好的用户体验以及吸引新手玩家，3DS版多出了一个难度稍有降低的新模式，新手玩家可以在这里磨练自己的技术。当然，达人玩家也能找到属于自己的一片天地，时间挑战模式以及镜子模式的难度都不容小觑。游戏的每一关都很有特色，细节部分处理得非常不错，例如一些关卡为了配合背景而使用了剪影的形式、大地图的背景音乐融合了当前大关的元素等。除此之外游戏还很厚道地增加了8个全新关卡，如果不是移植作品的话就是满分的节奏了。 **9**

乌冬 移植度非常高，画面和手感都和Wii版无异，并且还增加了新模式照顾不擅长动作游戏的玩家。只是去到远景的时候人物太小，用3DS玩看得有点吃力，如果能增加个近距离视角就好了。 **9**



马修 游戏的画面很清新，整体风格却相当硬派，开3D后尤其漂亮。操作亦还原了原作的极佳手感，循序渐进的难度则既不会让玩家感到乏味也不会觉得难度增加得太突兀。 **9**



超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼



3DS

本作是从卡片街机和动画衍生而来的游戏，玩家要收集多种Z卡片以强化自己的伽罗机器人，驾驶它们在全日本冒险，最终演变为改变世界历史的重大事件。

总分 23

画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

■超速変形ジャイロゼッター-アルバロスの翼■卡片
■Square Enix■RPG■角色扮演
■2013年6月12日■1人■无对应周边

胧月 游戏的画面、音乐都在中上水准，流程中穿插的精美CG则能让人眼前一亮，诸位人气声优的加盟也为游戏增色不少。游戏的流程难度不高，整个流程不刻意练级都能玩得很轻松，但是游戏并没有简单到让人觉得乏味的地步，反而打起来很爽快，这是十分难得的。游戏很容易上手，各种关键系统随流程的发展而开放，不但降低了玩家上手的难度，还让玩家能不断地发现惊喜。收集要素、支线任务、挑战关卡，各种深受欢迎的游戏要素也一个不缺，虽然游戏整体内容不算非常多，但是好在层次丰富，可玩的要素不少。 **8**

白菜 游戏整体比较偏向年龄层较低的玩家，所以系统、剧情都比较简单，可深入研究、搭配的空间不大，如果能够在培养机体、驾驶员等方面增加系统的深度会更好玩。 **7**

半夏 游戏中机体的数量相当丰富，一个个收集起来也很有乐趣。不过收集的难度不高，抓怪很容易，一些所谓的“稀有”机体也只是走到某地就可以遇到，略感不够自虐。 **8**



黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐　黄金眼评分 22　文 乌冬

S·RPG 丨战略角色扮演		
超级机器人大战 UX		
スーパーロボット大战 UX		
NBGI	日版	2013年3月14日
1人	7140日元	无对应周边
游戏时间：40 小时以上		

3DS

早在3DS公布之初，《机战》就作为加盟游戏的一份子出现在了3DS的发售游戏名单里，时隔两年，3DS的《机战》终于如约而至。作为3DS的第一款《机战》，本作作了不少新尝试，如首次在任天堂的掌机上实现全语音的战斗动画，同时还是第一款对应收费DLC的《机战》等，这次笔者就围绕《机战UX》的种种，来和大家分享一下对本作的看法。

任系掌机上的首次全语音

作为同一世代的掌机，PSP的从第一作移植版的《机战MX 携带版》就实现了语音，而NDS则除了"《无限边境》系列"有少量语音外，正统作品则一概没有，不免让人有几分遗憾。以NDS的卡带容量来说，要加入语音其实是完全可以实现的，就看制作方愿不愿意做了。从另一方面来看，没有语音也可视为厂商的饥渴战术，这样当有语音的《机战》推出的时候玩家才有来之不易的感觉，不过这也只是针对掌机原创《机战》只出在NDS平台的情况来说的，当笔者在PSP上玩了又有语音又是原创的《第2次机战Z》之后，反而觉得任系掌机的有语音《机战》来得有点晚了。

语音对《机战》来说是否真的有必要？在以前装载媒体技术还不成熟的时代，限于容量没语音也无可厚非，但有了条件后，这个答案当然是肯定的。毕竟《机战》的吸引力有很大一部分都是来自原作角色，如何让角色发挥出不仅限于原画的魅力，那语音就是不可或缺的，其重要性就像效果音对于机器人战斗时放必杀技那样，如果没有了效果音，那《机战》战斗的表演力会大打折扣，同样没语音的话在角色塑造上也会逊色很多。而且语音对于《机战》来说另一个作用就是突出角色的重要性，在原作中，机体和机师是相辅相成的对等地

位，不过到了《机战》中，机师的重要性就相对减弱了一些，因为玩家大部分时间都是控制机体活跃于战场前线，机师在战斗中的表现并不突出，顶多就是作为精神的使用者和战斗中出个特写来打打酱油，没有语音的话，存在感就更低了，所以有语音的好处就是可以突出角色的存在，对于角色的演绎起到画龙点睛的作用，让玩家觉得角色是有血有肉的存在，而不是作为机体的附属品，



■这次还请到了人气歌姬献声。

继承自NDS时代的系统和画面

近年任系掌机的《机战》多以单体作品为主，作品间并没有太大的关联，自成一个独立的体系。作为其中代表的就是从GBA时代开始的作品名为单字母的系列，包括了GBA上的《机战A》、《机战R》、《机战D》、《机战J》，还有NDS的《机战W》、《机战K》、《机战L》，这些作品都是出自同一个制作方，风格上非常近似。3DS作为NDS的后继机，很自然会继承这个体系，虽然《机战UX》是双字母的作品，不过从战斗动画就可看出和之前作品是一脉相承，并且部分作品的机体战斗动画都是直接沿用以前的素材。还有系统部分也是，本作的搭档战斗系统基本就是采用自《机战L》的，并没有实质性的变化。




▲《机战L》与《机战UX》的战斗画面对比。

从厂商的角度来看，毕竟本作是3DS的第一作，不想冒险的心情也是可以理解的，不过既然打算开拓新平台，没有踏出第一步的决心的话，那作品也会原地踏步、停滞不前。

第一次的收费DLC

在收费DLC已成为大流的时下，《机战》终于也不免要随波逐流，其实笔者自身并不反对收费DLC，好的DLC在延续一款作品的寿命上确实能起到不少作用，只要是物有所值，就算是贵一点也愿意掏钱。可能是第一次的收费DLC实践，《机战UX》在DLC的设置上做得确实不怎样。作为一款S·RPG，收费DLC一般的做法是提供一些简单的额外关卡，完成后获得一些正常游戏时得不到的报酬，不过本作的DLC却正好相反，提供的大部分是含有深度研究要素的关卡，得到却是一些不痛不痒且大部分能在正常游戏中获得的报酬。这种做法对新老玩家都不讨好，因为对新手玩家来说，想通过DLC关卡的报酬来降低难度，结果却得先面对更难的关卡，而对于只想玩DLC里残局机战的老玩家来说，这种程度的回报对流程的攻略根本起不到多大的作用。

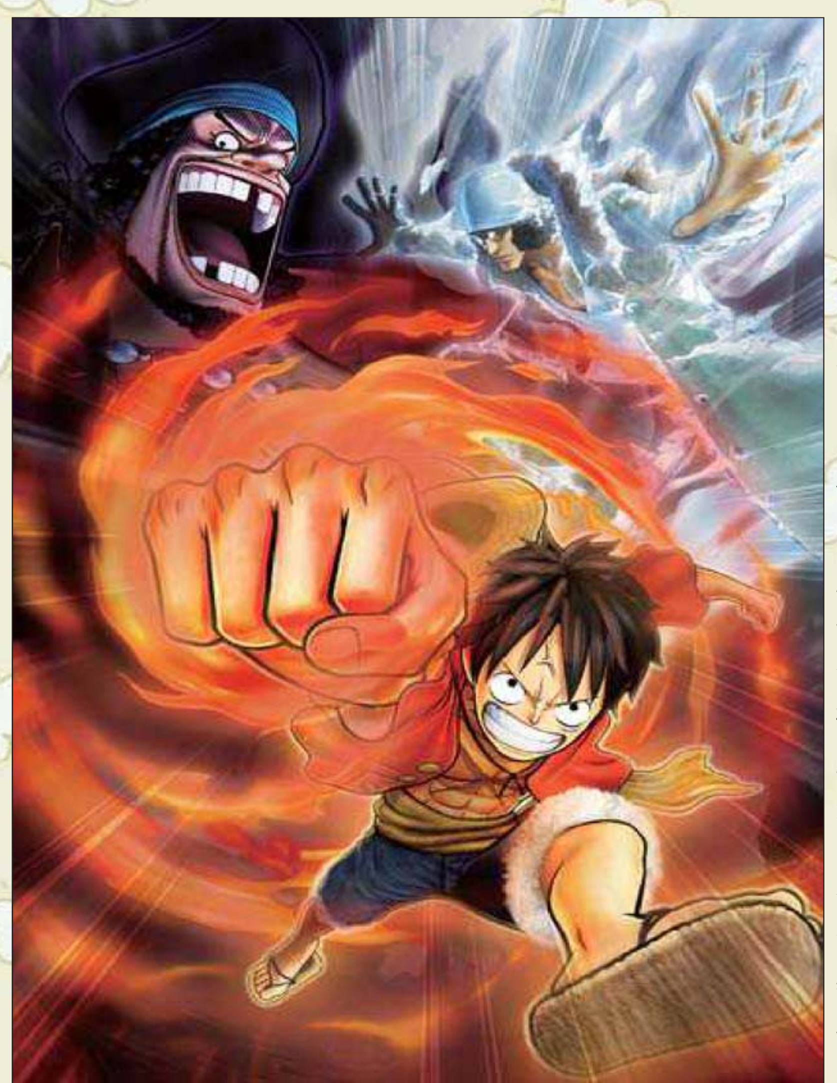
其实对于难度偏低的掌机版权作《机战》来说，金钱和稀有强化部件的奖励的吸引力毕竟还是有限，这方面倒不如在机体方面动脑筋，比如把一些登场率低但有一定人气的机体作为收费DLC，说不定收效会更高。这点可以参考即将发售的《魔装机神Ⅲ》，《魔装机神Ⅲ》的初回特典就是机体的DLC，而对于机体更多的版权作来说，应该不缺机体来源的。



▲残局机战好是好玩，就是稍微有点贵。

结语

作为3DS的第一作《机战》，本作算是达到了合格线，但也仅是合格线，所以正如前面的标语所说，本作还是太拘泥于NDS时代的旧体系，其实随着掌机性能的越来越强，完全可以尝试家用机那样的王道系列，希望今后的作品能实现吧。



热血推荐 黄金眼评分 24

文 胧月

PSV	ACT Ⅰ 动作・一骑当千	
海贼无双 2		
ワンピ－ス 海贼无双 2		
NBGI	日版	2013年3月20日
1～2人	7140日元	无对应周边
游戏时间：80 小时以上		

每一款商业杰作面世都必将受到模仿与致敬，开辟出各游戏类型第一作的厂商无疑是天才和辛勤的铺路者，因此任天堂是天才、Capcom是天才、Konami是天才，光荣……是个不怎么厚道的天才（笑）。无双系游戏发展至今有《BASARA》系、光荣系和NBGI动漫系3个大派，三十年河东三十年河西，昔日稳坐王位的光荣系在作品推出频率过高、玩家审美疲劳的影响下，单作销量已呈现明显的下滑趋势；隐忍求精的《BASARA》系也许不如光荣系捞钱多，每一部正统续作却都有明显的上升势头；而坐拥众多动漫版权，隔三差五就敷衍一部动漫改编三流作的NBGI对待自社的《无双》还算厚道，每次都向光荣请来援手，《高达无双》也好《海贼无双》也罢，其品质对得起销量（考虑动漫影响），销量也对得起品质。

1+1<1原则

与电影业不同，游戏界中大牌云集的现象往往不是件好事。俊男美女的偶像明星出演电影，其各自的粉丝完全不会觉得两人同台会属性犯冲，没准还可以期待来点干柴烈火的片段一饱眼福，效果大致是1+1≥2的，然而在游戏领域，据我所知至今都没有诞生出一款1+1=2的作品，更别提大于了。每款游戏都有其独立的机制和系统，而作品的名气越大、质量越高，其系统的独立性和排外性就越强，于是《DQ》迷并不会憧憬该系列的演出变得像《FF》那么电影化，《实况》死忠觊觎《FIFA》的大概只是球员的实名制。两款名气相当的大作联袂，其销量只会少于亲代的任一，对此我们并不以为忤。如果是两款素质完全不匹配的呢?

我们经常见到一个粗制滥造的系统配上当红动漫或轻小说的组合，这就是完全利用后者的瑜来掩盖前者的瑕，有没有成功掩住，见仁见智。目前动漫游戏较为公允一点的评价有：毁誉参半的《高达》、素质优良的《火影》、被毁了的《全职猎人》、《浪客剑心》等等，平心而论，《海贼王》改编游戏的综合素质并不高，而初代《海贼无双》亮相之后旋即令人眼睛一亮。

《海贼无双》与《圣斗士星矢战记》属于同期开发的作品，发售间隔仅有3个月，几处相似点也昭然若揭：一、关卡的推进方式较为线性，自由度偏低；二、有一些有趣的机关设计；三、BOSS战具备一定的动作性和策略性。那么这几处特色有没有在新作中得以继承?

相比前作

整览2代可以发现，游戏的整体模式更为接近光荣系无双，关卡的推进方式较为自由，但同时却显得一马平川，各场景地图除了换换



背景，很难给人留下实际的体验印象。记得刚玩《海贼无双》初代时，仅第一关的高低差平台攀援和弹射就已经非常有趣了，而本代实在乏善可陈。BOSS战则是被削减得最为严重，像前作一样观察BOSS动向，再作出适当的回避或反击动作的情况完全不复存在，然而厂商大概是为了让游戏保持一定难度，让所有的大小BOSS都对应两种特殊状态，一种能无条件弹返我方除飞行道具系以外的直接攻击，另一种则能提高对我方攻击的回避率，而前者是相当破坏游戏节奏和玩家体验感的。对待弹返系（ATTACKER）特殊状态，我们的对策只有两种，其一是以间接攻击破防，但间接攻击往往出招慢、空隙大，而且即便成功破防以后，再在连招中切换回直接攻击依然会被弹，从而遭到强烈反击；其二是发动风格模式，进入招招破防的加强状态。厂商对这二者的平衡掌控得非常不好，发动风格模式前后“从憋屈到无脑”有明显的断层，削弱了玩家与敌人周旋的乐趣，要知道即便是不太重视动作策略性的《无双》，也有打几下后故意停手以引诱防御的敌人出招，看准敌方的高威力招式切换防守，及时发动无双技或逃跑以回避敌BOSS的无双等操作，过于无敌的风格模式一旦发动，玩家就真的只需无脑连打按键即可击退BOSS，不发动又举步维艰。

手感

光荣系《无双》一直被人贬为“割草”，一方面是难度较低，另一方面是打击感略显薄弱，实际上经过这么多年的进化，光荣系《无双》的打击感有了长足进步（如关银屏、徐晃），不过给《海贼无双2》冠以“Ω小组最佳打击感”的头衔并不为过，以本人常用的几个角色为例，路飞的橡胶攻击最为讨巧，无论是车轮似的拳头将敌人旋在空中，还是将自身作为炮弹发射出去，都很好地表现出强韧的弹性。黄猿的空中倒钩、艾尼路的大范围放电、赤犬的流星火山等自然系招式有飞行道具效果，从发招前的蓄力感到飞行道具砸到敌人身上的阻滞感和音效，都能让玩家投入乃至上瘾，也因此过于偏爱某些招式（非贬义）。鹰眼的强度虽然中等，但招式华丽、刀刀入肉，如果不是为了做攻略赶进度，这的确会是一个相当好玩的角色。

养成

前作惹人诟病的硬币收集在本作中难度大幅下降，技能九宫图的填满也比较有意思，但游戏始终缺少一个核心的养成系统。近年来的光荣系《无双》爱以打造武器为核心，一个无论多么白板的角色只要装备了好武器，便可立即奔赴修罗炼狱，强角色装上好武器以后更是所向披靡。然而在“《海贼无双》系列”中，角色战斗能力的提高是综合且循序渐进的，不会有飞上枝头变凤凰的感觉，而部分角色依仗其霸道的招式性能就足以甩开其他人一大截，等级不高也能靠磨血通过超难难度。玩家即便全成就达成，再回顾游戏也会惊讶地发现自己并没有能为最喜欢的角色做一点特别的事情，因为技能和能力值的培养均全角色共通，无法凭借养成拉开偏好角色与普遍强角的差距，未免令人沮丧。

结语

《海贼无双2》的缺点和优点都非常明显，这在《掌机王SP》上最初做攻略的那一辑就已经说明。综合看起来，50～70小时的游戏时间不可谓不充分，但打完以后却无论如何再也提不起重复游戏的兴趣，这里不妨问一下玩过本作的读者有没有哪一关在收集完秘密硬币后再去打的？刷角色使用次数奖杯除外，有的请举手！







任天堂3DS
掌机情报专栏

随着一年一度的E3召开，更多新作的情报也揭开了面纱，3DS方面的《任天堂大乱斗》、《塞尔达传说》、《耀西岛》都是重量级的作品，而《口袋妖怪X・Y》确定在10月12日发售也让口袋迷们有了盼头。华丽的发售表也有理由让玩家们相信，2013年的下半年会更加精彩纷呈。

3D短波

EVENT 6月1日

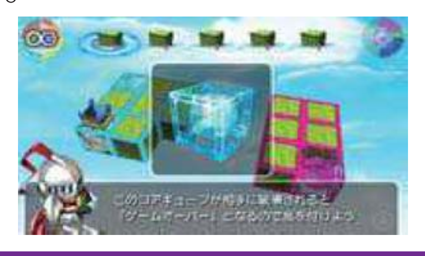
Capcom于东京的AQUA City召开夏季新作体验会，会上提供了《逆转裁判5》、《失落的星球3》等作品的实机试玩，其中最惹人关注的，无疑是将在9月14日发售的《怪物猎人4》。前来一睹新作真容的玩家络绎不绝，制作人辻本良三先生也亲自到场，为玩家们演示并介绍游戏的新要素。



▲辻本良三和藤冈要一同演示了《MH4》的联机。

GAME 6月5日

日服e商店更新3款下载游戏，除了已先一步在美服发售的《剑与士兵3D》外，《peakvox 立方体战略》是一款新颖的战略游戏，玩家控制的单位是“方块”，不同的方块有不同的特性，组合后还能发挥特殊的效果；《触摸对决战车3D-2》是下载量破10万的《触摸对决战车3D》的续作，本辑《掌机王SP》中也有其详解介绍。



▶破坏对方势力的『核心立方体』就能获得胜利。

GAME 6月12日

日服e商店上架3款新作，“《简单下载》系列”的第13作《出租车 我是首席司机》一反常态，是一款模拟驾驶类游戏；《图形拼词游戏e3》与前作相隔了1年半，新引入的“大型数字”系统带给玩家更为丰富的玩法；《连锁爆破》则是射击游戏，强调射击命中敌人后利用连续的爆炸赚取高分，目前e商店也有免费的试玩Demo放出。



▶《连锁爆破》的关卡分数对应网络排行榜。

GAME

6月13日

美服e商店更新，除了日服早就发售的“《图形拼词游戏e》系列”首作外，《变换之力2》是“Mighty系列”的最新作，前作在3DS的下载游戏中获得了不错的口碑，与1代中缉捕罪犯的主题不同，2代强调救援，女主角也获得了全新的装备和更多的能力。



▶新作中女警帕特莉夏的装备更加丰富。

SYSTEM

6月18日

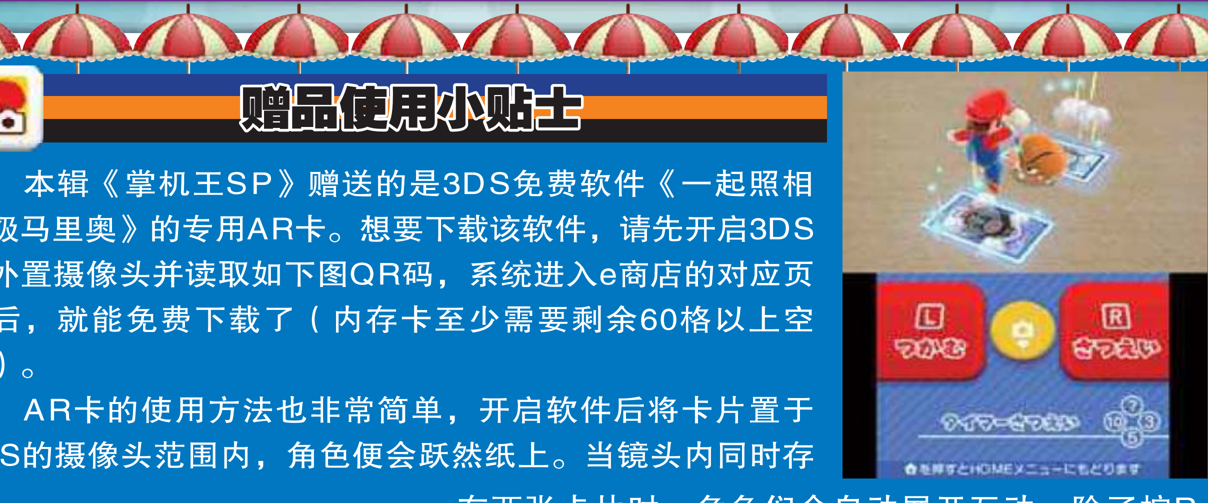
3DS迎来久违的系统更新，最新版Ver.6.0.0-12的主要变更点有两处——①下载版游戏和模拟器游戏追加存档备份机能，支持该功能的软件在主界面的“说明书”控件左侧会多出一个三角形的按钮，点击后选择“セーブデータのバックアップ”即可执行备份操作；②Mii邂逅通信广场界面更新，邂逅次数上限突破两位数，在编辑问候语时可以选择角色表情，并追加4款付费游戏《邂逅射击》、《邂逅园艺》、《邂逅合战》和《邂逅迷宫》，每款售价500日元，下辑栏目将为各位读者详细介绍。

GAME

6月20日

日服e商店当周只有一款学习软件上架。《联合02》中由稻船敬二负责的《蝼蛄战车》于当天登陆美服，同期上架的另一款下载游戏是《模拟农场3D》，该作在日本和欧洲都有零售版，但北美仅有数字版推出。





赠品使用小贴士

本辑《掌机王SP》赠送的是3DS免费软件《一起照相超级马里奥》的专用AR卡。想要下载该软件，请先开启3DS的外置摄像头并读取如下图QR码，系统进入e商店的对应页面后，就能免费下载了（内存卡至少需要剩余60格以上空间）。

AR卡的使用方法也非常简单，开启软件后将卡片置于3DS的摄像头范围内，角色便会跃然纸上。当镜头内同时存在两张卡片时，角色们会自动展开互动。除了按R键拍照外，A、B、X、Y分别对应不同时长的计时摄影，按L键可以把角色“抓”到AR卡范围以外的任意地方进行拍摄。





下载推荐



3DS

RTS | 即时战略

剑与士兵 3D

Swords & Soldiers 3D

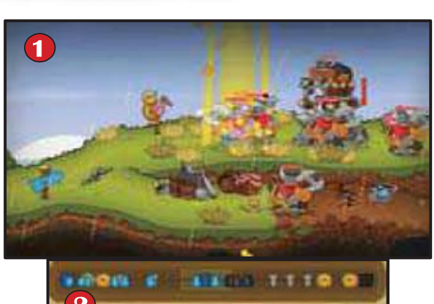
推荐度 B

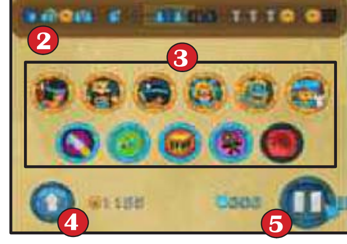
Arc System Works	日版	2013年6月5日
1人	800日元	无对应周边

《剑与士兵》曾登陆PSN、Wii、PC以及智能手机等多个平台，如今该作也移植到了3DS的e商店里。在游戏中玩家需要一边驱使工人劳动赚取金币，一边雇佣军队取得战场上的胜利。可供选择的种族有三个：维京、阿兹特克族和我大天朝——中国。根据各自不同的文化背景，这三个种族分别拥有独特的兵种和魔法系统。下面将为大家具体介绍这款游戏。

界面解说

①游戏画面
②上屏画面的缩略地图
③可用兵种和魔法系统
④打开科技树画面发展可用兵种和魔法
⑤暂停。点击后可选择“继续（続ける）”、“重来（やり直す）”和“退出（やめる）”





基本操作

本作主要通过触控笔在下屏进行操作，点击图标即可生成士兵或者运用魔法，要注意的是用魔法时必须按住L键并点击要施法的单位。其他操作如下表所示。

操作	功能
滑杆或十字键←/→	控制角色或光标移动
L	使用魔法，施法时要一直按住
A	确定（还可以控制巨石的跳跃点和巨龙的喷火）
B	取消
Y	在岔路处切换行进路线

游戏模式

战役模式（キャンペーンモード）：玩家需选择维京（バイキング）、阿兹特克族（アステカ族）和中国（中华民）中的一个根据剧情攻克关卡。每个种族分别有十个关卡，并且每个关卡使用的兵种和魔法都有一定的限制，玩家需要在这样的条件下完成关卡的规定目标。一开始玩家必须按照维京→阿兹特克族→中国的顺序依次解锁关卡。

遭遇战（スカーミッシュモード）：与CPU进行对战的模式。玩家可以选择“困难（ハード）”、“普通（ノーマル）”、“容易（イージー）”三种难度，然后自由设定地图大小和地图类型。此外还可以在“选项”（オプション）中设定初始黄金数量（ゴールド）、魔法（マナ）、劳动者人数（劳动者）和玩家障碍的等级（プレヤーのハンデ）。



挑战模式（チャレンジモード）：包括三个迷你游戏——生存模式（サバイバル）、勇士快跑模式（バーサーカーの冒险）和巨石模式（大岩转がし）。随着玩家在战役模式中剧情的推进，迷你游戏也会逐渐解锁。

成就（实绩）：游戏中有“单体击败多数敌人（1体のユニットで敌を大势倒す）”、“用巨石破坏敌人据点（大岩で敌据点を破坏する）”等共计25种成就。玩家可以在此查询所有成就的达成条件，已达成的会用黄色星号表示。

关卡一览

为方便玩家攻关，下面将战役模式的关卡要求进行一个简单的总结。

种族：维京

关卡	要求
神圣なる肉料理を守れ	打倒8个敌方单位
邻人のビ–フ	保护肉店，消灭敌方黑胡子的据点
奴を倒せ！	在黄金有限的条件下到达海岸边
アイランドトラブル	收集1000的黄金或者破坏敌方据点
ホツトでスパイシ–	破坏敌方据点
敌に食らいつけ	解救被囚禁的士兵，破坏敌方据点
塔の防卫	进行7分钟30秒的防卫战
ポテトとは呼べない	破坏敌方阿兹特克族的据点
谁の野菜が一番	破坏洗脑的辣椒
料理に口付け	进行6分钟的防卫战

种族：中国

关卡	要求
母国のセキュリティ	消灭敌方据点
カ–パ–クを守れ	守护己方据点并消灭敌方据点
指令：サル	保证至少一只猴子存活至地图终点
おもちゃの赎罪	破坏敌方据点
游び时间は终わりだ！	击溃敌方
キャンディの冒险	收集2000黄金
砂漠の战い	击溃敌方
最后の祭典	击溃敌方
かくれんぼ	让猴子到达己方君主位置后击溃敌方
究极进化	顶住敌方骷髅士兵的攻击并击溃敌方

种族：阿兹特克

关卡	要求
ジャガ–战士から逃げる	让己方法师安全到达地图终点，并破坏敌方据点
巨人はまっぴらだ	打倒敌方的巨人
トラップ	把笼子设置成陷阱锁住5名敌方士兵（注：直接关上或者关上后被破坏不算）
生灵の夜	破坏敌方基地
300秒の我慢	进行5分钟的防卫战
毛むくじゃらの侵略	破坏敌方据点
好意のお返し	击溃敌方
戻るってきたのは谁?	破坏敌方据点
ベジタリアンをつぶせ	破坏敌方据点
圣なるペッパ–の守护者	守卫己方的辣椒并消灭敌方

种族 & 技能解说

本作设置了三个兵种和魔法系统都完全不同的种族，下面将对每个种族及其兵种和魔法系统进行详细的介绍。（注：因为农民的用法在三个种族中都一样，在此不作介绍。技能解说中黄色图标的表示兵种，蓝色图标的表示魔法。）

维京——超级超级喜欢肉！

擅长物理攻击，是三个种族中惟一可以使用回复魔法的，单个单位的生存率高过其他两个种族。身强体壮的维京人最喜欢的就是肉和办BBQ派对！



图标	兵种/魔法	介绍
	狂战士（バ–サ–カ–）	有较强的攻击力和较高的血量，是维京的基本兵种
	掷斧兵（斧投げ兵）	远程攻击的兵种，血量较低。出动大量的掷斧兵的话攻击力十分可观
	冰锤手（フロストハンマ–）	血量一般、移动较慢的高级近战兵种，攻击力较高
	弹射器（投石器）	远战时攻击力非常强大，但完全无法经受近战攻击
	塔（塔）	本身没有攻击力，每座塔配备一个投掷斧兵后方可进行攻击
	回复术（ヒ–ル）	冷却时间短，可持续回复一个单位的血量
	回魔术（マナ）	可以回复少量魔法。分为三个等级，最高级的回魔速度很快
	雷击（ライトニング）	每次可对敌方一个单位进行攻击，冷却时间短，但攻击力一般
	暴风雪（スノ–スト–ム）	可以让多名敌人在一定时间内无法移动
	冲锋术（レイジ）	可让己方士兵迅速移动，如果遇上敌方士兵会把其撞飞让其掉血，己方士兵越多、冲锋的杀伤力就越大
	托尔之锤（ト–ルハンマ–）	玩家选择攻击范围，天神会降下闪电攻击指定范围内的敌人，之后还会在地上形成锤子攻击进攻的敌人，但锤子遭受敌方攻击时会掉血

阿兹特克——野心是称霸蔬菜大赛!



可以让死掉的己方或敌方士兵变为骷髅士兵，也可以通过法术把敌方的士兵变为己方所有。擅长诡异欺诈型的作战方法。为了取得蔬菜大赛的胜利不惜卑鄙地毁掉对手的参赛蔬菜！

图标	兵种/魔法	介绍
	美洲豹战士（ジャガ-战士）	阿兹特克的基本近战兵种，在距离敌人较近时会迅速接近敌人，这项技能在对抗敌方远程攻击时比较有利，弱点是血量较少
	飞镖吹掷手（吹き矢兵）	移动速度较快，弱点是血量极少，其攻击附带中毒效果。中毒的敌人移动速度会变慢、血量也会逐渐减少
	巫师（ネクロマンサ-）	可把尸体变为骷髅士兵，如果战场上横尸遍野的话多派几个巫师上场就很容易形成壮观的骷髅战队
	太阳巨人（太阳の巨人）	血量很高，攻击力极强，并可进行群体攻击。弱点是移动速度较慢，克星是中国的道士
	雕塑（像）	眼中放出的光波可对敌人进行持续攻击
	牺牲（生贽）	杀死己方的单位可以回复魔法，被杀的己方单位等级越高所回复的魔法也就越多，可用来杀死濒死的己方单位让其不至于白白牺牲
	陷阱牢笼（ケ-ジトラップ）	可直接关住敌人或者预先放在敌人会经过的路上作为陷阱，只能用来停止敌方的移动，不会对被关的单位造成任何伤害。己方的单位移动至牢笼处会攻击被关在里面的敌人，敌方单位接近牢笼的话会破坏笼子解救同伴
	毒炸弹（ポイズンボム）	在玩家指定范围内形成毒雾，碰触毒雾的敌方单位会中毒持续掉血，中毒后敌方单位的移动速度也会大幅下降
	心灵控制 （マインド コントロ-ル）	可将一个敌方单位转化为我方的军队，要转化的对象等级越高所消耗的魔法就越多。
	巨岩（大岩）	阿兹特克族最高级的魔法，其放出的巨石会不分敌我地碾压所有单位，按A键可控制巨石进行跳跃，所以玩家必须眼疾手快地在巨石即将碰到己方军队前按下A键避免伤害

中国——吾皇是玩具控!



擅长使用魔法进行分身，其魔法盾牌可使士兵在一定时间内呈无敌状态，在使用魔法方面有着过人的强大实力。喜欢玩具和甜点的小皇帝十分任性，这让他的部下们烦恼不已。

图标	兵种/魔法	介绍
	剑士（剑士）	血量较少，攻击力一般，但可以避开远程攻击
	火箭手 （ロケット兵）	远程攻击力很强并能够进行群体攻击，弱点是血量低移动慢
	忍者猴子 （忍者サル）	移动速度极快，在遇到敌人后会迅速放置炸弹并瞬移至敌人后方继续前进
	道士（禅师）	全游戏中单挑无敌的凶残兵种，进攻方式是把离得最近的敌方单位悬至空中使其无法进行攻击，落地后敌方单位会立刻挂掉。弱点是血量低，移动慢，所以道士路过维京的塔或者阿兹特克的雕塑的话很容易死掉
	佛陀（佛像）	没有攻击能力，但可以回复魔法，佛像建得越多魔法的回复速度就越快，并且可以阻挡阿兹特克的巨石攻击
	魔法盾牌（マジックシ-ルド）	可使一个己方单位在短时间内处于无敌状态。己方单位被敌方道士悬空后立即使用的话可避免即死伤害。但冷却时间较长
	箭雨 （アロ-レイン）	在玩家指定范围内从空中降下箭雨对敌方进行持续的群体伤害。可用来对付骷髅军队
	兵马俑 （テラコッタ兵）	在玩家指定的地方出现攻击敌人，被攻击不会少血也不会中毒，但攻击力一般，并且被召唤后也只有不到10秒的时间，之后就会化成渣渣消失掉
	阴阳（阴阳）	克隆一个己方单位，被克隆对象等级越高所需要的魔法就越多。要注意的是如果被克隆单位已掉血，克隆出来的单位也会呈已掉血状态
	巨龙（ドラゴン）	中国最高级的魔法。可召唤出喷火的巨龙，按A键进行喷火，喷出的火焰不会伤害己方单位。需要注意的是巨龙头上有一个能量条，喷火时能量条会减少，用完能量或者巨龙到达地图右方的话攻击会停止，所以玩家必须注意控制能量条以免造成强力火攻的浪费

玩后感

战役模式的关卡大多不是很难，稍微有点难度的关卡也设计得很有意思，值得玩家从一次次的失败体验中吸取经验、抓住攻关的要点，最终达成目标时很有成就感。三个种族的设定都各有千秋，通关的方法多种多样，在玩家对每个种族的特点逐渐了解后也会形成非常有个人特色的打法。不过本次移植的最大不足是玩家之间无法进行联机对战。但总的来说作为一款休闲型RTS内容非常丰富，适合喜欢《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》类游戏的玩家。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita 总部

PSV Azito 享受掌机的声光极致！

栏目主持：LIKY

索尼在本届E3上与微软明争暗斗，次世代家用机之争也正式打响。相比之下PSV就略显得被冷落了，不过《杀戮地带 佣兵》确定于9月10日发售，还是让喜欢FPS的玩家有了期待。除了6月底的《讨鬼传》、7月底的《龙之王冠》外，《噬神者2》的试玩DEMO也会在7月免费提供，这个夏天堪称名副其实的“共斗之夏”。

《梦幻之星在线2》PSV版用户突破50万

SEGA官方宣布，截止至6月6日，《梦幻之星在线2》的PSV版玩家已超过50万人。为表感谢，官方也向玩家们送上了小礼品。只要在6月12日～7月31日期间登录账号，都能够免费获得道具“トライブ−スト+100%”，其效果为30分钟内得到的MST、经验值增加，稀有掉落率上升。此外，PC版《PSO2》的运营即将迎来一周年，东京、名古屋等5座城市也会陆续召开“梦幻之星感谢祭2013”。《PSO2》从7月17日起就将迈入全新的篇章“EPISODE 2”，新种族、新地图和新系统都将带给玩家全新的游戏体验。



《讨鬼传》宣布制作完成，新试玩版提供下载

6月18日，Koei Tecmo Games召开“《讨鬼传》完成发表会”，制作人鲤沼久史、小笠原贤一以及SECJ的河野弘都参加了活动。当天，PS Store上也放出了本作的第二弹试玩版。《讨鬼传》的第一弹试玩版在4月2日推出后收到了玩家的大量意见和反馈，制作方也非常诚恳地采纳了各项建议，在5月8日对试玩版做出更新。6月18日推出的新试玩版可以进行角色作成、尝试武具锻冶、并支持PSV和PSP跨平台联机，而且存档能够继承到正式版中。游戏的素质到月底发售时便能见分晓，而制作方的这种态度首先就值得玩家们肯定。



《灵魂献祭》第六弹DLC放出




6月20日，《灵魂献祭》又推出了免费的DLC内容，追加两只新怪物："インキュバス"本是一位拥有崇高志向的绘画奇才，但是作品却总卖不出去，后来他只得舍弃追求，为取悦大众而以自己卑猥的梦作为绘画题材。画作大卖、成为红人后的画家越是害怕被鉴赏者厌倦，就越是执着于画出自己卑猥的梦，最终欲望将他的身体变成了怪物；"レプラコ–ン"的外形酷似三只叠在一起的鞋子，在一位伟大的鞋匠去世后，他的三个儿子以"自己才是父亲的后继者"相互竞争，当三人发现智能越高的动物、皮肤越是光华美丽、做出的鞋子越漂亮时，欲望驱使他们将亲生兄弟当成了做鞋的素材。

《灵魂献祭》中文版发售，稻船敬二赴港宣传



PSV平台的原创游戏《灵魂献祭》在6月20日于港台地区发售了繁体中文版（官方译名《暗魂献祭》），香港的尖沙咀商场The ONE则于当日开设了"魔法师体验专区"，玩家们除了能够获得免费试玩的机会外，还能获赠便携袋等小礼品。6月21日，该作的制作人稻船敬二赴港与粉丝们会面，为了照顾到无缘参加活动的大陆玩家，稻船敬二还通过国内知名游戏论坛与广大网友进行对谈，对"是否有制作续作的可能"、"游戏平衡性会否调整"、"如何看待中国的游戏市场"等问题做出了回答。

6月PS+免费PSV游戏一览（6月19日～7月16日）

本月日服方面再次召开PS+免费试用活动，在6月19日～7月16日期间，拥有日服PSN账号的玩家都可以免费领取15天的PS+使用权限。各位读者可参考下面的免费游戏列表，如果有感兴趣的不妨试试看。此外，在此期间购入1年份PS+会员，还可以获赠1000日元的PSN点数以及《到哪里都一起》的PS3主题。港服方面的免费游戏更新力度相对较大，其中《忍道2》分中英文版和日版两种，这两种版本的奖杯是分开算的，且游戏本身仅需不到20小时就能白金，对奖杯爱好者而言非常具有吸引力。

港服

游戏译名	游戏原名
奥伽韵律	orgarhythm
外星粒子觅食传说	Tales From Space: Mutant Blobs Attack
VR网球4 世界之旅	Virtua Tennis 4: World Tour Edition
13号小队	Unit 13
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
忍道2	SHINOBIDO 2: Revenge of Zen
山脊赛车	Ridge Racer

日服

游戏译名	游戏原名
雷曼 起源	レイマン オリジン
纸盒战机W	ダンボール战机W
特殊报道部	特殊报道部
Nikoli的谜题V 美术馆	ニコリのパズルV 美术馆
极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス
时间旅人	タイムトラベラ–ズ
忍者龙剑传Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS

美服

游戏译名	游戏原名
苍翼默示录 连续变换扩张版	BlazBlue: Continuum Shift EXTEND
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
反重力赛车2048	WipEout 2048
街机弹珠台	Pinball Arcade
细菌爆发	Germinator
尼特的地下冒险	Knytt Underground

欧服

游戏译名	游戏原名
雷曼 起源	Rayman Origins
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
重力异想世界	Gravity Rush
不再犹豫	Sine Mora
椰果躲避 新生版	Coconut Dodge Revitalised

便携领域

iOS 7终于来了，和这几年苹果新产品发布会前的泄密一样，这一次的新系统也一样在公布前就被率先披露了不少详情。不出所料的是，结果基本上iOS系统和Android系统越来越像了，今后便携智能系统莫非也要走向“大一统”呢？除此之外，网络红人罗永浩的锤子ROM也终于发布了，不过还是那么“雷”……

情报室

iOS 7正式公布，界面完全精简



iOS 7果然在WWDC 2013上公布了。如传闻中一样，iOS 7被精简了很多，过往贴近生活实物的风格都被去除了。库克指出这次的升级是iPhone有史以来最大的，除了改头换面之外，也加入了不少新的功能。

从界面来说，它可说是一个完全新的UI，由锁定页到每一个系统自带程序都变了样。打开锁定页时已经可以看到iOS 7使用了较细的字体和类似Android的动态背景图片，但不同的是，iOS 7的背景是会根据用户手的摆动而产生互动的，有远近不同的深浅效果。另外，很多程序内都采用了透明的层次效果，所以用户可以看到表面层以下在发生什么事情，例如“邮件”里的键盘就采用了这种透视效果。



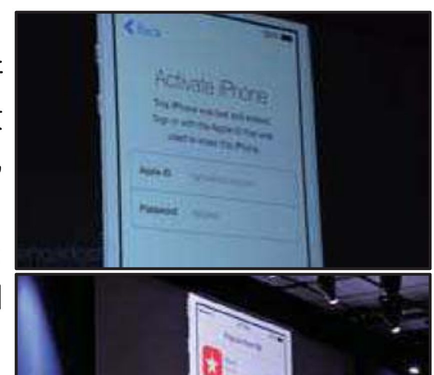
主界面上，所有系统自带程序的标志都经过了重新设计，不必要的点缀被全部去除，打开程序的动画也有所不同。主界面其中一个重点就是改进了文件夹的设计，现在点按一个文件夹之后，其就会放大，并可容纳很多很多的应用，且设有分页功能。小改动则包括了信号接收状况变成了小点显示，不再是曾经由小至大的长方型。通知中心还是从屏幕上方拉下来，但整体设计已经大变样，信息性也更强，使得锁定界面游泳了更多处理通知的能力。



iOS 7对屏幕边缘的利用也更加到位，只要从屏幕的底部向上拉，那就可以唤醒新加入的“Control Center”（控制中心），在这里用户可以快捷地开关Wi-Fi、蓝牙、LED灯、调校屏幕亮度和控制音乐。在这里还加入iOS版 AirDrop，它支持iPhone 5，第四代iPad、iPad mini和第五代iPod touch，通过该功能，用户手头所有的i字头设备在跟另一部i字头设备进行点对点的资料传送时，事先并不需要进行其他设定就可以完成。

具体到应用上，苹果展示了许多有意思的内容，例如“天气”，继续跟雅虎合作的这

个系统应用有了更多功能，而且还加入了不同的天气效果动画；再比如“日历”则跟iOS 6的设计完全是两回事，iOS 7日历的设计雪白发亮，看了会让人不禁想到无印良品的产品；“Game Center”也是一样变成了雪白简约的风格，再加上彩色的气球作为信息摆放的空间。当然像这样的改动实在太多，这里就不再一一介绍了。



自动化方面，iOS 7的App Store将会自动对应用升级，并会根据用户的位置来推荐一些合适的应用，一个为小孩而设的“Kids”分类同时推出，会根据适用年龄来分类应用。已经快要被遗忘的Siri也进行了更新，界面的更改是最基本的，此外还加入了两个新的男女声，并且支持了法文和德文。当然Siri可以做的事情也更多了，例如打开蓝牙和调整亮度，同时还整合了Twitter、维基以及Bing的搜索。



最后要说的是，iOS 7支持的手机有iPhone 4及其后续机型，平板电脑则是iPad 2及其后续机型，iPad mini和第五代iPod touch也同样支持，当然这也意味着不在此列旧设备将无法升级至iOS 7了。

锤子ROM开放公测，仅限国际版三星Galaxy S Ⅲ 可用

备受瞩目的锤子ROM终于开放下载，不过只有国际版的三星Galaxy S Ⅲ 才可以用，这意味着国行机器暂时用不了这一系统。



按照罗永浩的说法，这次ROM的开放下载是为了兑现先前的承诺，但其实并未准备好。锤子ROM声称可支持多款机器，如今只有一款ROM开放下载，而且是 Pre–α 版本，可见此版本会有不少问题。

锤子ROM自3月份亮相之后，一直褒贬不一。不少人认为它只是一套皮肤，加入了很多细节而已，也有人因为罗永浩的影响力，对锤子ROM大加赞赏。不管如何，此次公测将让锤子ROM正式接受检验，用户用过之后感受如何，有多少人认可将有一个明确的论证。

第二代Nexus 7将会在7月发布？

Nexus 7可以说是第一台对iPad系列构成威胁的平板电脑，不过由于是Google的第一台平板电脑产品，所以尽管有着不错的销量，但是却无法掩盖其一些明显的缺点，于是对于其后续产品，用户一直抱有巨大的期待，然后在刚刚过去的Google I/O开发者大会上，人们并没有等来Nexus 7的后续机型，不过也许在即将到来的7月，第二代的Nexus 7就将发布。

日本显示器公司（Japan Display）和友达光电将会为下一代Nexus 7生产屏幕，而台湾的广达公司将负责电脑的组装生产。IHS的调研总监Ricky Park透露，日本显示器和友达光电将会在6月之内把生产好的屏幕交给台湾的广达公司。所以尽管第二代Nexus 7的发布日期还没有完全确定，但知情人表示“不远”了，因为上一代 Nexus 7正是在去年的7 月亮相

的，因此今年选择在同一时间发布也不会太让人意外。

参数方面，第二代Nexus 7预计将会有7寸1920×1200的显示屏，PPI高达322。16GB版本的定价将会在229美元。今年看来，Nexus 7第二代发布是占了先机，因为竞争对手——新版iPad mini很有可能将会推迟到第四季度才发货。去年，Nexus 7的销量约为450-480万部（为iPad mini销量的一半），Google今年的计划是将其销量翻倍。

《植物大战僵尸2》将于7月18日上架





风靡全球的塔防游戏续作《植物大战僵尸2》将于7月18日正式与玩家见面，而在E3大展上，本作的试玩版已经放出。

新作采用了3D图像，虽然抛弃了原作的纯2D卡通风格，但是整体感觉还是十分可爱，比起此前推出过的一款外传作品《植物大战僵尸 冒险》来说，这款正统续作中的角色形象有所进步，多了一份质感。玩家将继续在疯狂戴夫的后院里用植物组合对抗成群袭而来的僵尸，而这一次游戏将跨过时间的的阻隔，让玩家在历史和未来中穿越，在古埃及、海盗湾及狂野西部三大超时空关卡中冒险，僵尸也会随着场景换造型，可能会变身为法老、海盗或者枪手。

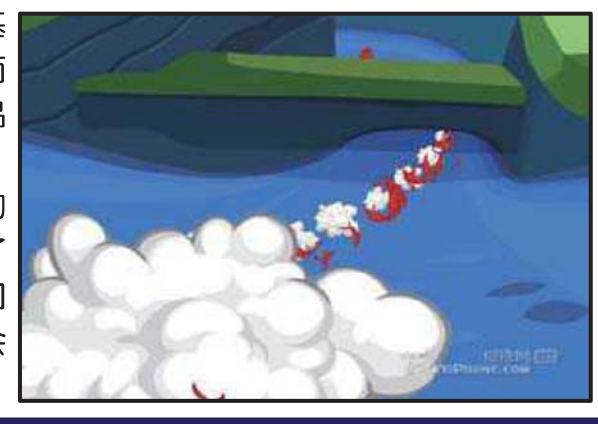
在新作中，疯狂戴夫也会继续出场，他会作为玩家的向导出现，玩家还可以从他的商店中购买特殊的植物升级道具、工具和武器。而全新加入的触屏奖励系统可以使植物快速生长，而更多的全新游戏要素，还需要7月18日真正玩到游戏时才能见分晓了。

《愤怒的小鸟》新作曝光，类型疑为跑酷或竞速



虽然开发商Rovio近段时间已开始陆续推出各类全新的游戏品牌，不过作为令其成为超级厂商的“愤怒的小鸟”这块金字招牌，那是绝对不会被放弃的，前不久，全新网页“Angry Birds Go”（http://go.angrybirds.com/）的上线意味着系列即将再次推出新作。

游戏的名字听起来似乎是一款竞速或者跑酷作品，根据官方描述，这款作品中将“汇集玩家们所喜爱的全部角色”，并且会让玩家“近距离地深入敌人基地——绿猪岛，体验前所未有的游戏感觉”。而从仅有的描述和内容简单的网页来看，整款作品现阶段还是被包裹在神秘面纱中。



Rovio表示会在今夏晚些时候公布这款新作的详情，而预计上架时间或许会在夏末。在经历了数个传统玩法版本的《愤怒的小鸟》后，玩家们在所难免地产生了审美疲劳，不知道新作是否会以崭新的形式带来令人眼前一亮的游戏感觉。

盛大将发售智能戒指



盛大果壳电子于6月17日在北京召开夏季新品发布会，正式发布了GEAK品牌、GEAK OS系统及多款硬件产品，包括微单级拍照手机GEAK Eye与旗舰手机GEAK Mars、智能手表GEAK Watch以及智能设备GEAK魔戒，这其中纸鸢个人觉得最令人瞩目的就要算是最后的这个GEAK魔戒了。

GEAK魔戒是一款戴在中指上的戒指式智能设备，以NFC功能为基础，内置个人信息，配合智能手机使用，当手机与其足够近时，戒指会驱动手机做出各种反应。GEAK魔戒代表机主惟一身份，用户无需密码即可实现对手机的安全解锁。



此外GEAK魔戒用户通过触摸对方手机，就能留下个人信息，例如博客、微博、微信等。这款产品无需耗电，待机时间99年，目前仅兼容Geak系列手机，预计今年11月起将支持GEAK之外的其他品牌手机，售价199元，8月8日开始预订。

野外生存用安卓平板

一家名叫Sqigle的新公司推出了一款概念平板电脑产品，并取名叫做“Earl”。其设计初衷是能够在野外成为使用者的求生道具。由于显示器在平板电脑使用中消耗了绝大部分的电量，所以它使用了电泳成像显示屏(就像Kindle电子书用的屏幕一样)，功耗极低。



电泳屏幕和人们所使用的普通智能手机的显示屏不一样。手机的LCD触摸屏使用电容屏，可以感知到指尖释放的微小电荷。而Earl装配了红外线感应器，当需要点击时用户必须得“戳”一下屏幕，这精准性和电容屏没得比，但却意味着能够在带着手套的情况下进行操作。



除了屏幕之外，Earl还内置气压计、湿度计以及温度计。在通讯方面，它配有FRS、GMRS和MURS无线电接收器。据称，这台平板电脑在防水、防尘、防寒和防热几方面有着极为优秀的能力。而且它的背面还有太阳能电池板，可以在5小时之内充满3000毫安时的电池。

不过遗憾的是，这个项目当前还在融资当中，若是集资成功，届时预购者便能得到一台Earl，若是计划不幸泡汤，那么投资者也有机会收回资金。

iOS

Double Music Player for Headphones Pro

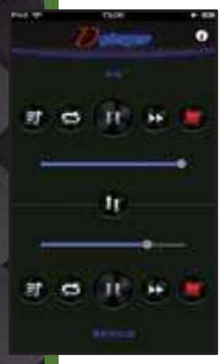


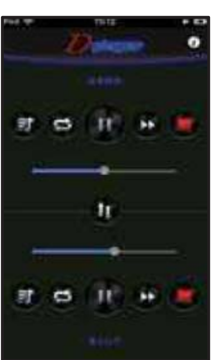
类型：工具	厂商：Giacomo Guglielmi
价格：免费	版本：英文版

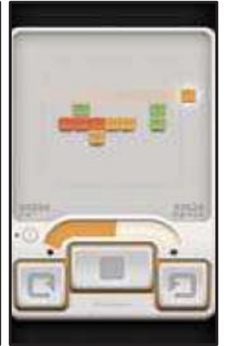
对于那些喜欢共用一部设备听歌的人来说，一人一边耳机仅仅能满足最基本的要求而已，如果你喜欢的是品位高雅的音乐，而你的另一半或者好好友恰好对另类奇葩的“神曲”感兴趣，那么双方就会陷入尴尬的境地。这时候要么需要一台分歧终端机，要么就需要这款“Double Music Player for Headphones Pro（双声道播放器）”。

顾名思义，该应用就是让大家用一副耳机听两首歌。作为一款以功能为主的应用，应用在界面设计上显然没下什么工夫，略简单的背景、模式化的分栏、毫无美感的图标……每一项都是在挑战用户的视觉神经，还好音乐启动之后就可以关掉屏幕了。它的过人之处就在于可以让你使用一副耳机就能听到两首歌曲，插上耳机后，它会自动把声道给独立起来，上方播放的歌曲由左声道输出，下方播放的歌曲则由右声道输出。

使用时，在应用内打开iTunes歌单选曲即可自动播放，另一方重复以上操作即可。应用提供了简单的单曲循环、下一首等设置，另外在两首歌曲同时播放的过程中，点击中央的按钮还能够实现歌曲无缝对调，此时线控的音量调节功能也可以正常使用。当然，由于只有独立单声道的原因，播放出来的歌曲效果缩水还是比较明显的，并且左声道效果普遍差于右声道效果。总的来说，这款应用的设计思路就是针对多人同设备听不同歌曲，界面和功能都相对单调，在音质上也表现平平。好在该应用目前正在限免，感兴趣的话倒是可以趁此机会一试。







iOS

WWF Together



类型：教育	厂商：World Wildlife Fund
价格：免费	版本：英文版

每年WWDC大会上苹果会给那些设计上卓有成就的应用颁发设计奖，今年的设计大奖中有一款比较“特殊”的作品由原本默默无闻一时间倍受关注起来，那就是“WWF Together”。这不是一款多么专业的工具或者多么有趣的游戏，而是世界自然基金会推出的公益应用，但无论是制作态度还是设计水准，都值得所有应用开发者学习。

WWF(世界自然基金会)是最相信科技传播力的世界级公益组织之一，而“WWF Together”以濒危动物的折纸造型切入主题，让人们直观的认识到哪些动物正在减少甚至濒临灭绝，为大家讲述世界上面临灭绝的濒危物种的迷人之处。软件用交互式体验带给用户各种动物的故事，例如大象、鲸鱼、犀牛等许多物种，发现它们的生活方式，尝试以野生动物的视角来观察这个世界，软件内的每个物种都用精美绝伦的折纸来展现，甚至可以打印出来做装饰品。

没有大篇幅和口号般的文字来呼吁号召，而是通过新颖的触摸跳跃式阅读，让人们像欣赏一本画册一样去感受其中的内容，这样简单纯粹的方式，让十多种濒危动物的详细介绍呈现在用户面前，并且结合地理位置信息以及互动游戏，让大人和孩子都能够更直观的感受到保护动物的重要性。如果非要说美中不足的话，那么就是目前该应用只有英文一种版本，如果日后可以更新包括中文在内的更多语言的话，相信一定会更受欢迎。







iOS/Android



《孤胆车神 维加斯》是Gameloft新近推出的一款“GTA类”游戏，采用和《现代战争4》相同的Havok引擎开发，地图、主线任务、画面的物理效果和操作感都比前作《里约 圣徒之城》有所进化。

游戏的画面效果非常优秀，尤其在iPad 4上游戏时，精美的画面和远近不同的视角让人印象深刻，比起前作的《里约 圣徒之城》来说细节方面有了明显的改善，例如物品撞击或者损毁的效果更加符合物理常识。配乐方面则是很典型的美式嘻哈加摇滚，烘托出了拉斯维加斯热情四溢又放荡不羁的风情。同时还会有现实中的电台频道和音乐出现在游戏中，玩家在汽车内的电台中可以收听到许多类型的音乐。操作上相比前作也有了改变，玩起来更加容易，前作中堪称“反人类”的目标锁定系统终于在本作中变得顺手了许多，在不同攻击状态下游戏会自行在手动点击目标和自动锁定目标两种方式中切换，不同的动作按键也会适时地显示在画面右下方，配以贴心的文字提示，让整个游戏的操作变得非常简单。

虽然整体表现不错，但作为3D视角的游戏，天旋地转的视角总是让人有点不适应，特别是在跑酷式的追捕任务中，经常会让人手忙脚乱找不到方向。当然，除了步行和奔跑，摩托车、汽车、飞机、坦克等交通工具都会出现在游戏中，让玩家可以体验到各种截然不同的操控。







总的来说，作为iOS上的“GTA类”游戏，本作还是将此类游戏的特点表现得比较淋漓尽致的，尽管现在原版的GTA也已经登陆了iOS平台，但是多一个选择对于喜欢这类游戏的玩家来说也未尝不是好事。

iOS



喜剧动画电影《神偷奶爸2》上映档期临近，于是电影相关的宣传型游戏《神偷奶爸 米林拉什》也很自然地出现在了App Store中。经验丰富的Gameloft负责了本作的开发，游戏的类型是Gameloft比较少用到的跑酷形式，不过最值得吐槽的还是中文版名称中直接将Minion Rush这个副标题翻译成“米林拉什”的做法。

不同于电影剧本，本作的主角是原作里作为配角出现、却有着极高人气的小黄人，没有什么大场面，也没有标榜华丽气派的角色，带来的就是一份看上去廉价却简单的欢乐。作为玩家，要帮助不起眼的主角与对手们展开竞争，一路狂奔、收集香蕉，夺取年度小黄人的荣誉称号。当然，想要获胜的话，一些卑鄙的手段是不能缺少的。

作为一款玩法相当传统的跑酷作品，通过上下左右这些简单的手势控制，就可以让角色在场景中不断移动以躲避危险的陷阱，但是沿途若是遇上对手后可对其实施陷害，并获取倍数加成得分。那些五花八门的陷阱设计让人记忆深刻，而且与场景的融合程度非常高，而且对手也可以对玩家的角色进行陷害，所以一边前进一边算计别人的同时，也不要忘记躲避他人的陷害。

在每个关卡的关底，主角还要与BOSS展开一对一战斗，玩法同样简单，控制主角左躲右闪，然后寻找机会点击放出的炸弹即可对其造成伤害，因为是背后追尾视角，BOSS战玩上去还颇有种精彩纷呈之感。

赌上生命创作游戏——《龙之王冠》制作人

走近业界

预定于7月25日发售的Atlus新作《龙之王冠》是一款以幻想世界为舞台的2D A·RPG，本作由创造了《公主王冠》、《奥丁领域》和《胧村正》等作品的知名制作人神谷盛治所率领的Vanillaware负责开发。神谷先生虽然在业界内知名度很高，却很少有关于他的访谈，因此本篇访谈就此难得的机会，将神谷先生作为游戏制作人所经历的各种体验，为大家呈现出来。

文 白菜　美编 Juxi



神谷盛治

Vanillaware董事代表兼社长。游戏制作人兼插画师。学生时代曾在游戏公司打工，之后作为策划入职Capcom。离开Capcom后，在Atlus、Racjin、SCE、Square Enix等多家公司从事过游戏开发工作。2002年创立Vanillaware，代表作有《公主王冠》、《奥丁领域》、《胧村正》等等。

※由于神谷先生拒绝刊载照片，因此以他绘制的插画代替。

加入游戏业界的经历

——今天的目的主要是想了解下担当《龙之王冠》开发的Vanillaware是怎样的公司，以及领军的神谷盛治先生是怎样的人物，还请神谷先生多多指教。

神谷盛治（以下简称神谷）：彼此彼此，请多多指教。这个话题可能会聊得很长，时间上没问题吗（苦笑）？

——没问题！

神谷：那么从哪里说起好呢？

——首先请教一下神谷先生加入游戏业界的经历吧。

神谷：我踏足游戏业界时，正好是FC的全盛时期。高一的时候，有个朋友在老家一家小小的软件开发公司打工。那原本是家负责开发商用软件的公司，却因为外包制作FC游戏的利润高于本职，于是一口气扩大了FC游戏的制作事业。

——所谓市场黎明期的状况呢。

神谷：当时那家公司正在找能够绘制点阵图的工读生，于是朋友就找到了出于兴趣而在绘制点阵图的我。当时我还骗父母说是能让数学成绩变好而拜托他们买了电脑，但其实都在玩游戏（笑）。

——这倒是常有的事（笑）……

神谷：结果接下这份工，才发现是将PC-8801上的成人游戏移植到MSX的工作（苦笑）。于是在那里学会的第一个技术是Wrap scan（※1），因为那时候还没有扫描仪那样便利的东西，因此图片的移植全都是靠手绘重新绘制。

——让人不禁回想起那个时代呢。

神谷：是的。当时聆听着“诀窍是不要让头部移动”的教导，默默地绘制着色色的点阵图。而且那个时候除了绘制点阵图外，还让我负责移植的程序。作为外包公司的工读生，真是学到了不少东西。其中印象特别深刻的工作，是Pony Canyon发售的《龙与地下城 幽城宝藏》的FC移植。FC版的图片，全部都是由我绘制的。

——高中时代就已经这样了？真是相当有份量的经历呢……

神谷：大学毕业的时候，准备离开老家广岛前

Tips ※1.在画的上面垫一层膜，用油性笔描下轮廓，然后将其贴在显示屏上，临摹出点阵图的手法。在扫描仪普及之前很常见。

戏的Vanillaware
神谷盛治长篇访谈

往大阪，在有实力的游戏公司就职。那时候往任天堂和Capcom，以及关西的好几个游戏公司投了简历。

——瞄准的职位果然是画师吗？

神谷： 没有，应聘的时候报了各种职位。虽说从结果上来看是进了Capcom，但应聘的时候不管是画师、程序还是策划，总之能尝试的全都去尝试了。Capcom当时正值强势上升期，我也很中意领军的冈本吉起（※2）先生那直率的性格，因此毫不犹豫就加入Capcom了。

——在Capcom从事的是怎样的工作？

神谷： 我希望学习如何从零开始制作游戏，因此是作为策划入职的。记得我在Capcom的时候是1992~1993年，那个时候的Capcom因为《街头霸王II》大火，公司内部也一致认为格斗游戏的潮流到来。我被配属到街机开发部门，而那个时候几乎所有的开发线都在制作横版卷轴型ACT。

——这样啊。

神谷： 我为了尽早体验项目的完整开发过程，因此加入了当时已经接近制作尾声的《摔角霸王》的开发团队。虽然对摔角本身基本没什么兴趣——结果被当时的前辈给骂了一顿。

——《摔角霸王》还真是令人怀念啊。

神谷： 虽然是看准接近制作尾声才加入的，但中途由于制作路线变更为“摔角格斗游戏”，于是开发时间彻彻底底地延长了。

——不过《摔角霸王》在那个FTG大行其道的年代，可是一款大放异彩的作品呢。



▲说起Vanillaware，最大的特征必然是精心绘制、充满魅力的2D画面。

神谷： 题材是摔角，必然会以投技作为主体。因此不同的搭档组合就有不同的投技图片，数量相当多，制作起来非常复杂。

——像是四只手握在一起，或是绕到对方身后之类的，各式各样的动作呢。

神谷： 对对。而制作那些投技的类型就是策划的工作。要将手腕和足部，各种各样的图片零件组合起来，配合框体上的摇杆操作制作成招式的动画。其实Vanillaware的2D制作工具，正是基于当时的经验才得以开发出来的。

愉快的Capcom时代回忆

——神谷先生参与过《龙与地下城 毁灭之塔》的开发一事众人皆知，那么是几时参与到那款游戏的开发中去的呢？

神谷： 在《摔角霸王》之后呢。不过当我加入团队的时候，整个项目已经差不多进行到后半了。我作为副策划，担当游戏中出现的红龙之类的怪物的逻辑设定。

——哦哦，就是那个只有脸和爪子的家伙啊。

神谷： 没错（笑）。但是明明很努力调整过了，却在GAMEST的攻略中被评价为“比Beholder更好扁”，实在让人泪目。那次深切地感受到，想要做好ACT的逻辑是很不容易的事（苦笑）。另外偶尔还被找去帮忙负责设计关卡，在那个开发团队里工作真的很愉快。因此好几次都很惋惜没有从一开始就参与这个计划，而这份遗憾也催生出了这次的《龙之王冠》。

——但是，《龙与地下城 毁灭之塔》开发完后不久，神谷先生就离开了Capcom吧？

神谷： 因为我觉得就这样待在那里也没有成为游戏监督的机会。Capcom从那个时候开始就有大量的员工，有才能的人遍地都是。仅仅只是踏踏实实工作的话，估计一辈子也轮不到自己。因此那时为自己的前途烦恼了好一阵子。

Tips ※2.原Capcom专务董事。担当过《时空战机》、《新西游记》等游戏的制作总指挥。后来设立了Game Republic。

——原来是这样。

神谷： 其实在辞职之前，我曾经向当时的上司冈本先生强硬地提出了自己的一个游戏企划。不知道哪根筋不对，竟然是女子高中生的格斗游戏企划。现在回想起来，在企划本身能不能通过之前，选材就有问题（笑）。那时候无论如何也想自己亲手试着制作一款完整的游戏。因此怀着从小处开始努力的想法，离开了Capcom。

——离开Capcom之后去了哪里？

神谷： 接受学生时代学长的邀请，在关西的一家小游戏公司入职。那原本是一家做成人游戏的公司，学长邀请我说“接下来我们要做大众向作品，你也来吧”。而我的回答是“如果让我做原创企划我就去”，于是我们就合流了。其实那家公司是我高中时代移植过的成人游戏的制作公司。然后在那里，我设计了作为《公主王冠》（※3）基调的企划。

■公主王冠

——哦哦，《公主王冠》就是从这里开始问世的呢。

神谷： 是的。不过一开始的企划书上打算制作的是类似于《美少女梦工厂2》那种多线结局类型的养成游戏，是准备将育成部分替换为格斗ACT的企划。因为我只会写FTG和ACT的工序说明书，因此对于那时的我来说根本不作二想（笑）。

——但是《公主王冠》有着非常浓郁的RPG色彩啊？

神谷： 这是有着深刻缘由的。当时我们拿着企划书到各个游戏公司去拜访，而去到SEGA的时候，负责接待的人问我们“这是RPG吧？”然后我们就顺着场面的气氛回答“没错”（苦笑）。

——诶诶！

神谷： 当时正是PS和SS抢占市场份额打得火热的时候，谁赢都不奇怪。不管哪边的阵营都需要一款人气RPG。因此我们也在推销企划的途中意识到想要这份企划得到认可就必须得做成RPG，而暗自下定了决心。我们还很认真地跟他们讲解“当然这是一款RPG，通关时间约40小时……”之类的。

——但这样的话，那实际开发要怎么办呢？

神谷： 在回程的新干线上，我跟主程序员两人伤透了脑筋。最后得出了“已经说出口就没办法了，一股劲地做成RPG吧”的结论。我们重新策划了工序，直到1995年底企划才终于得到通过，进入制作阶段。然而1年后的1996年底却出现了一个问题。

——问题？

神谷： 在开发《公主王冠》的途中，所属的公司破产了。

——啊……那之后怎么办呢？

神谷： 我们赶紧联系到SEGA方面的担当者，希望他们能想想办法，但那时SEGA正好在与Bandai谈合并的问题，根本无法轻举妄动。因此倒也不能说是作为补偿，不过就将我们介绍给了当时与SEGA关系不错的Atlus。

——原来如此。这还真是……怒涛般的展开啊。

神谷： 那时候SEGA与Atlus共同开发的《大头贴俱乐部》很火爆，双方的关系非常好，就连这样有些棘手的事件也能相互商谈。就结果来说，Atlus负担了一部分开发费用，《公主王冠》也以SEGA×Atlus共同项目的形式继续开始制作。

——世间差不多就是这个时候开始传出《公主王冠》情报的吧。

神谷： 是的。现在说起来倒是笑笑就算了，但当时要没有Atlus帮我们一把的话，还不知道会是怎样的下场呢。《公主王冠》当然没法发售，开发团队必定也前途未卜。回想起来这也成就了一种缘分，为后来的《奥丁领域》，以及现在的《龙之王冠》牵好了线。对Atlus，我们至今仍然感激不尽。

Tips ※3.SS后期发售的A・RPG。精心绘制的画面以及动画出类拔萃的柔顺感引起了话题。是2D A・RPG的代表作之一。

以方包皮为主食，没游戏可做的日子

——也就是说，《公主王冠》的开发组员，就成了之后Vanillaware的初期成员？

神谷：并非如此。《公主王冠》的开发组员在开发结束后就完全解散了，而Vanillaware是在很久以后，以完全不同的成员始动的。倒不如说，在《公主王冠》之后，差不多10年间没什么游戏可做，真是一段痛苦的日子……

——说起来，《公主王冠》是在1997年发售，到2007年Vanillaware的第一款作品《奥丁领域》发售，隔了挺长一段时间呢。

神谷：是的。从破产危机中被解救出来后，我们作为Atlus的社员与制作了《豪血寺一族》等作品的“Atlus关西”（Atlus大阪开发室，之后一部分成员创立Noise Factory独立）合流了。《公主王冠》的开发团队是我一手带起来的团队，就我个人来说是非常留恋不舍的。因此当时很想以这个团队开发下一款作品，而那个时候就已经想到了《龙之王冠》的企划了。但是之后Atlus关西也解散掉了。

——《公主王冠》的评价相当不错，怎么会这样呢？

神谷：《公主王冠》发售的时候已经是SS的末期，销量并没有怎么提升。而且开发公司的破产也带来了很大的影响。因此当时就被烙上了亏损项目的印象，在高层间的评价也不好。

——是这样啊。

神谷：我个人很想把这个团队保留下来。经历了《公主王冠》的开发，组员们都积攒了不少经验，我相信让这个团队来制作下一款作品，肯定会做得更好。但是那时候的我还没有自己创立公司的气魄和勇气。最后整个团队由大阪的开发公司Racjin接收了。

——Racjin不就是Flightunit的松本先生（※4）所属的游戏公司嘛。

神谷：啊，的确是。我与松本先生在Racjin时代基本没有什么接点，但之后开发《幻想大陆》的时候受了他很多照顾。总而言之在那个时候，《公主王冠》开发团队在实质上就是解体了。

——原来并不是外界想象的那样由《公主王冠》开发团队发展出了“神谷团队”啊，多少有些意外。

神谷：嗯。在《公主王冠》之后的Racjin时代，老实说我有几分被孤立起来的感觉。虽然很努力地提出了许许多多的企划，但总是拿不到像样的工作……

——这样啊……

神谷：基本都是些企划辅助之类的，像是打下手一样，做着一些不稳定的工作。正好在那时候，帮忙开发过《公主王冠》的原Atlus关西的小森君（※5）去了后来的SCE。然后他找上我，我也就跟着去了东京。



■新・世界树迷宫 千年少女

——很少有机会听闻神谷先生在SCE时代的情况呢。

神谷：因为有守密义务，所以不能多说。在SCE的时代其实发生了很多事，但从结果上说企划还是没能确立起来，花了1年整合的团队最终也分崩离析。最终我和当时留到最后、现在则是Vanillaware程序员的大西君一起陷入了走投无路的地步。那时候真的身无分文，连自炊生活都无从谈起，1天只能消费200日元，于是方包外圈就成了我的主食（笑）。

——方包皮……那大概是神谷先生哪个年龄的时期呢？

神谷：应该是2001年的时候，32岁吧。当时回大阪也没有工作，无可奈何之下只能留在东京想办法找事做。然后找到的工作，就是日后发展为《幻想大陆》项目的工作。

——那是当初制作线上游戏中间件的Multiterm公司，为了推销自家开发的引擎而确立的企划吧。

神谷：你知道得挺清楚呢。最初是吸血鬼与人类之间的争斗这种稍稍有些俗套的企划，但决定由我担当监督后，制作人就对我说“神谷的话，肯定会弄成公主的幻想题材吧”。那个时

Tips ※4.松本浩幸：Flightunit的董事代表。1992年入职大阪的游戏公司Racjin，之后转入SEGA后独立。

Tips ※5.小森成雄：负责“《世界树迷宫》系列”的世界观、剧本设定。《世界树迷宫II 诸王的圣杯》、《世界树迷宫III 星海的来访者》中担当监督。最新作为《新·世界树迷宫 千年少女》。

候我就想：莫非以后我的风格就被认定为公主类了（笑）？接手《幻想大陆》的工作之后，为了事务上的便利就创立了名为Puraguru的公司，这就是Vanillaware的前身。

——但是听闻《幻想大陆》项目的制作过程相当惨烈。

神谷：是啊，应该我所经历过的制作现场中最惨烈的一个。特别是给Shigatake君（※6）增加了极大的负担。因为他一开始两眼亮闪闪地表示自己“超喜欢《公主王冠》！”于是就连哄带骗地招他入职了。

——连哄带骗（笑）。

神谷：而参加《幻想大陆》的制作后，他一个人要负责全部的背景和建筑绘制。一直持续着这么高强度的工作，他的双眼也渐渐变得浑浊起来……有一天我拜托他再追加一个工作，而他则甩给我“啊啊？（这点东西自己搞定啦）”的感觉，整个人完全就有气无力地闹起别扭了（苦笑）。于是我也学到了就算一个人再有才能，也不能什么事情都丢给他做，否则就会让他不爽的道理。

——这还真是让人笑不起来啊（苦笑）……

神谷：当然现在已经不会有这种事了……大概（笑）。



▲幻想大陆 零

奇迹般通过的《公主王冠2》企划

——当神谷先生离开《幻想大陆》项目后，终于设立了Vanillaware。那么当时的成员是怎么一个感觉呢？

神谷：我和程序员大西君，画师Shigatake君，原《公主王冠》团队回来的组员西井君，加上现在虽然已经离职，但当时从《幻想大陆》跟着我过来的新人，一共5人。

——《公主王冠》开发团队的组员只有神谷先生和西井先生啊。

神谷：旧《公主王冠》团队的组员中还有一人之后与我们合流了，不过当时就只有这两人。然后我们就这些人，开始准备酝酿了多年的《公主王冠2》企划（之后的《奥丁领域》）。



▲奥丁领域

——5人？制作那么大规模的作品？

神谷：是的。Shigatake君还一直担心着“只有5人真的做得出来吗？”而我觉得比起只靠3、4人就负责了全部图片的《幻想大陆》来这根本不算什么，反而没怎么细想（苦笑）。

——没有募集追加成员吗？

神谷：一直都在募集，但进展得不太顺利，最终勉强凑齐了10人的团队。要知道当时Vanillaware的成果，还不说是我个人的成果，为世间所知的就只有《公主王冠》这么一作呢。想要入职这种莫名其妙的公司的人肯定很少见的吧。

——的确是不容乐观呢。

神谷：虽说是后来才知道的情况，但据说我们向Atlus提出《公主王冠2》（为了通过企划才选的这个名字）的企划时，Atlus内部的意见大都认为这个企划太危险。这也难怪啦，毕竟从客观情况上看，在制作出亏损的《公主王冠》后的7～8年里，我可是一款游戏都没制作过的监督，信用什么的根本无从谈起。

——嗯。

Tips ※6.Vanillaware所属画师。几乎负责过公司所有作品，并且作为“小哈瓦纳辣椒娘”的创作者也很有名。

神谷： 不过当时曾是Atlus开发部长的横山秀幸先生（※7）大力赞同这个企划，为我们推波助澜，于是企划奇迹般地通过了。这是第二次被Atlus救助了，当真是感激不尽。于是乎，大笔的项目开发资金也落实下来，以此为契机我们回到关西，将公司改名为Vanillaware，决定从头开始奋斗。

——《公主王冠2》，应该说《奥丁领域》的开发顺利吗？

神谷： 除了缴纳期拖延了一阵子外，一切顺利（笑）。但是因为拖延了缴纳期，在Atlus那边Vanillaware的信用度可是唰唰唰地往下掉呢。完成《奥丁领域》的制作后，我立刻抛出了下一个的企划的话题，但被Atlus硬生生打住，“先看看销售情况再说。”要知道Vanillaware只是个小公司，如果工作出现空档期是存活不下去的。所以我当时也很焦急，问他们什么时候可以发售，得到的回答是“要纵观其他作品的发售时期后才能决定，目前先温存起来。”我当时就想：这下惨了！

——说句别见怪的话，我觉得神谷先生办事挺没计划性……

神谷： 经常被人这样说（笑）。总之要是没工作可就活不下去，于是匆忙赶到其他公司去。接下来就敲定了日本一Software的《格林魔书》和Marvelous AQL的《胧村正》这些新项目。



▶作为2D ACT有着高评价的《胧村正》。

开发游戏至资金透支为止

神谷： 在《格林魔书》开发结束时，公司的资金透支，陷入了极度的危机之中。我个人就借了2000万日元左右来扛着。那时候精神状态极其痛苦，躺下来看着天花板都感觉视界是扭曲的。

——但《奥丁领域》这些作品不是销量不错嘛？开发委托费和著作权的收入应该也不少才对啊？

神谷： 的确Atlus对著作权费用设定得很高，托它的福，欠款平安偿还，公司也有了利润，还给大家发了奖金。但是当下一作《胧村正》开发结束时，公司果不其然又陷入了危机之中。看来只要还有剩余资金，就一定会无视缴纳期限一个劲地开发下去呢（苦笑）。因此Vanillaware总是会在项目完结的时候陷入存亡危机中，就连现在也一样。虽然这话不该由我来说，但我自己也很惊讶这样的公司竟然能存活10年之久。

——照常理来说，委托开发都会按照实际成本加上利润来申请资金的吧。难道不是这样谈妥的吗？

神谷： 我们没有这回事啦。但是在《公主王冠》之后，有那么长的一段时期不能做游戏，对于现在的我来说，“能做游戏就已经很幸福了”这样的想法有些根深蒂固（苦笑）。

——怎么总感觉从积极的意义上来看，Vanillaware还真是个糟糕的公司呢……

神谷： 作为企业恐怕不太合格（苦笑）。我们的目的主要是随心所欲地制作游戏，追求利润都是其次了。

——但是作为一个制作团体的方针，也可以认为是很理想的状态。

神谷： 可要是因为这样而倒闭，不就本末倒置了吗？要是不能制作下一款游戏，我们可是会很伤脑筋的。Vanillaware托大家的福好歹存活到现在，但以公司的角度来审视，实在很难说这是一种理想的状态。现在公司里已经有“应该认真考虑如何赚钱”的意见，但就算赚到大钱后让公司能够获得利润，而这笔钱让我决定用途的话，果然还是会用在游戏制作上吧。因此我认为这跟立刻把钱全砸进正在制作的游戏中也没有什么本质区别。话虽这么说，Vanillaware好歹也在日益壮大中，关于今后的发展方针，还是需要仔细斟酌一下的。

▶神谷先生设计的《龙之王冠》的角色。













Tips ※7.现GungHo执行委员。同时也是Game Arts的董事。

为了做一辈子创作性工作

——最近有机会与很多创作者接触，大家都在很认真地思索“如何才能一辈子都在做具有创作性的工作”。

神谷：这是具有代表性的课题呢。我也是在经营公司后才明白到，公司这种组织是不停追求着成长的。说得再恰当一些的话，在这个社会里，不成长的公司没办法存活下去。因此作为个人所追求的创作性工作，与作为组织所追求的创作性工作，在方法上是不同的。

——员工们年龄也在逐年增加，不可能一直都做同样的事呢。

神谷：就是这样。在Vanillaware里也有过“不需要扩大公司规模，仅靠极少的人数一直制作游戏”的讨论，但我认为提出这个看法的人没有考虑到自身终究也会逐渐变老。与个人工作不同，想要维持公司的运作，可是需要大笔运转资金的。

——平均年龄20岁和30岁的员工，对于公司环境的追求也有区别呢……

神谷：要是一直都做跟现在相同的工作，薪水和职位也一直不变，看起来好似没什么问题，但实际上这是行不通的。组织的发展需要引入新的能人，而为了给新人机会，也必须增加员工。要知道组织本身若是没有变化，新人也就没有爬升的机会，等于在白白虚度光阴。只不过，增加员工就等于要增加人工费，渐渐也会由不得你随意挑选工作了。公司的员工越多，接手非本职工作的情况也会越多，这算是一个弊端。

——很多人理想的工作并不是管理职位呢。而且越是注重创作性的人这个倾向越强。

神谷：说得太对了！每次都搞得心惊胆战的办公业务什么的，可以的话真想丢给别人（笑）。有段时间我还认真考虑过要不要组建一个承包转包部门来安定公司的运作，而我自己则一直待在原创游戏制作部门一个劲地制作游戏。但是想到将自己都不想做的事情硬推给别人做似乎太不厚道，于是就打消了这个想法。

——公司也好，公司所属的员工也好，究竟要积累些什么才能开创出未来的命题呢。

神谷：作为Vanillaware来讲，专注于原创游戏的制作而发展起来是理想中的形态，但如果无法达成这个目标就扩大了规模，或是说保证公司存亡成为了最重要的目的，那么也许我会考虑一下不让大家困扰的解决方法，例如重组或分裂之类的手段……总之这都是公司规模扩大以后的事情了。

——嗯（笑）。那么作为一个创作者的话，例如“作为画师的神谷盛治”，神谷先生对自己是怎么评价的呢？

神谷：如果只评价画师这方面的话，我想我应该完全没脸面活在这世上吧？看看Pixiv，明显比我画技好的人遍地都是。再看看DeviantART，只能流下悔恨的泪水啊。而且我早在Capcom时代就被迫认清了“靠画技是赢不了的”这一现实。现在外界对我的评价应该都集中在通过开发团队合力制作出的作品完成度这部分。

——在Capcom时代，果然还是受到Akiman（※8）这些人物很大的影响吗？

神谷：是的。安田先生位于Capcom能人异士的顶点阶层，跟他实际共事时受到过很大的冲击。

——具体来说是受到了什么冲击呢？

神谷：我在Capcom曾经做过帮忙设计某格斗游戏招式的工作，而恰好那个招式被采用了，还经过安田先生的手实际制成了动画。那动画实在太帅了，从我设计的招式构图上根本无从想象能帅到这个地步，让我非常震惊。画画很棒自不用说，个人认为安田先生的厉害之处，主要在于他的“感性”。

——“感性”吗？

神谷：当时Capcom有像西村绢那样很厉害的前辈们，与我同期的也有负责《恶魔战士》主要插画的刚田Cheeeeese（BENGUS）君那样恐怖的男人。我也在游戏业界干了这么长日子，但对于我来说，那个时代的Capcom依然是顶点，我至今仍在为了战胜他们一次而不断挣扎着。



※8.游戏创作者・画师。本名安田朗，作为《街头霸王Ⅱ》的人设为世人所熟悉，是春丽和古烈等新角色的生父。

Vanillaware执着于原创作品的理由

——但是关注着Vanillaware的发展，就会发现其作品独特的风格。与其说经常在制作原创作品，还不如说“持续”进行着原创作品的制作。这是神谷先生的某种坚持吗？

神谷：如果你是想问“为什么不制作续作”的意思的话，那么答案也很简单，就是“做不了”。《格林魔书》是按照有续作构想的结构来写剧本的，但在决定续作是否制作的问题上却牵扯到了很多方面的问题。自此以后的作品为了不让自己后悔，因此就将自己想要表现的桥段，酝酿已久的点子，总之自己所拥有的一切都毫不保留地制作了进去。

——尽了全力去制作的意思吗？

神谷：嗯。在游戏制作结束后，除去无可奈何删掉的部分外，就处于好点子素材彻底弹尽粮绝的情况。《龙之王冠》也几乎涵盖了我想要表现的所有。所以即便假设本作卖得超好，然后Atlus向我们提出制作续作的请求，我也只能回答“从现在开始要寻找新点子素材，到实际制作不知要花上几年时间。”如果Vanillaware中出现擅长出点子素材的人，那以他为中心制作续作也并非不可能。但就我自身来说，能够塞入许许多多其他点子素材的其他游戏企划还有很多，因此会注重那边的制作。

——不过一般情况下，原创作品是很少见的。作为独立的开发公司竟然会不断进行原创，真是非常不可思议呢。

神谷：嗯。也有一部分原因是因为最初经手的游戏就是原创游戏呢。《公主王冠》虽然销量不振，一方面却好歹留下了不错的业界口碑。

——这我能够理解。

神谷：虽然业界的某个朋友很羡慕我“竟然能在2D类型里随意所欲地制作喜欢的游戏，真是太诈了”，不过代价就是之后我辞去了工作，而等待的下一次机会又老是看不到影子，真是够呛（笑）……好在Atlus、日本一又或是Marvelous AQL对《公主王冠》的评价不错，能有现在的后续发展也是多亏了《公主王冠》呢。

——这也是一种品牌战略呢。但是像这样的作品一开始怎么能做得出来的呢？

神谷：能够做出《公主王冠》，是因为当时PS和SS正在竞争，正是充满机遇的时机吧。但正常情况下，这果然还是会让公司和创作者担上风险，需要燃烧生命去制作的作品。所以我们也有一段时间一边吃着方包皮一边奋斗呢（苦笑）。

——就算是神谷先生也会遇到这种状况，反而让人有些吃惊啊。

神谷：失去了信用度就会一口气跌落至谷底，然后只能历尽千辛万苦，努力寻找每一个机遇。对于公司来说，信用就是能够产生出利润。如今Vanillaware能够持续制作原创作品，是因为给出了原创作品能够盈利的结果，所以正保持着信用度。而利润的来源，自然是多亏了一直支持着我们的顾客们。

——就像是将刚出道时历经苦难的漫画家的经历，以公司规模重现了一遍呢。这里举个例子，神谷先生没有考虑过一边做其他外包的工作，一边蓄积作为开发公司的实力这样的方向性吗？

神谷：制作原创游戏在我心目中是最重要的要素，因此完全没有考虑过外接除此以外的工作。

——另外，从外包游戏开发制作的意义上看，Vanillaware的一大特征是制作过ACT、RPG，又或是RTS等等多种类型的游戏。那么作为开发公司的角度来说，将特定的某个类型做大也是可行的吧？

神谷：一直做同类型的游戏，品质肯定会逐渐提高，相信也更容易造成口碑。但是这种制作方式，该怎么说呢，有可能最终会不被允许做其他类型的游戏吧。这挺可怕的，毕竟我想试着做各种类型的游戏。

——突然间有些好奇，Vanillaware有给其他公司发过外包工作吗？

神谷：基本上只将音乐部分外包过给音乐制作公司的Basiscape呢。接手其他公司外包的时候，也一定会签好“开发将以鄙公司立案的企划来完全负责，不得转包给其他开发公司”的合约。



我们赌上生命在创作游戏

——既然几乎全部都是公司内部一手操办的，那么Vanillaware现在大概有多少人呢？

神谷：现在是24人。

——24人1条生产线吗？

神谷：现在正好在坚持推行梦幻般的“Vanillaware双生产线化”计划，那么就是12人1条生产线呢。不过实际上双生产线化目前还挺够呛就是了……

——原来如此。另外还有一个问题想请教下神谷先生，神谷先生认为，游戏开发“理想的团队人数”是多少人呢？

神谷：《奥丁领域》是12人，《胧村正》是16人制作的，但我个人认为，一个人负责管理的人数大概在5人左右比较理想。这样一来，指挥管理者有2人的话，团队就应该是12人，3人的话就应该有18人比较理想。不过说到鄙公司的情况，由于背景团队是经常独立行动的，严密来说人数就没有分得那么清楚了。

——从Vanillaware的制作方式来看，神谷先生经常会亲自作业吧？

神谷：怎么说呢，我一般都是一边做着全体设计，一边画角色和怪兽什么的，然后再写写剧本的原文。在Vanillaware里，大家一般都不止负责一个工种，而是同时会进行很多种类的作业。因为游戏制作必然会进行不断测试与修改，中途经常也会冒出原本计划里没有，但是灵光一闪想到的超棒的点子。让一个人负责多种工种的话，调整起来也会比较方便。

——这里还有个有关游戏开发的问题。比如说在CEDEC（电脑多媒体开发研讨会）或GDC（游戏开发者大会）上的团队管理系演讲中，类似于组织论的观点会很多。神谷先生对这样的观点有什么看法呢？

神谷：如果是“一开始就完成了设计式样的作品”，那么有系统、有组织地大量人员参与制作会减少损耗、很有效率。但是按照我的制作方法，很难跟一开始定下的设计方案完全相同……我们是以容易进行改动的少数人员，以随机应变的感觉在制作游戏。

——那么可以认为Vanillaware是为了维持作品的品质，执意采用将制作人员控制为少数精锐的制作方式吗？

神谷：倒也说不上执意，仅仅因为这是最适合Vanillaware制作风格的方式。如果增加公司的员工数量，有可能因为经营方面的问题而让游戏制作受到限制。而从至今为止的经验来看，如果是几家公司联合制作的体制，往往都会因为公司各自的考量不同，让游戏制作的主要责任不知所踪，导致谁也不会赌上生命认真地去制作那款作品。

——赌上生命吗？

神谷：我们时常都处于“如果卖得不好，又会有10年无法制作游戏，说不定下次就不会再有机会了”的恐怖之中。为了不让自己后悔，不赌上生命去制作的话，是没有出路的。

——原来如此。但是如果是抱着这样的想法在制作游戏的话，现在制作智能手机平台的游戏不是有更广阔的商机吗？

神谷：说不定真是这样。但至少在仍然可以制作传统游戏的期间，我会继续制作自己喜欢的传统游戏。因为这就是我现在想要做的事。

——毕竟好不容易才独立起来，能够随心所欲地制作游戏呢。

神谷：是的（笑）。而且我并不是在否定智能手机游戏。因为我只能将自身体验过的乐趣传达给玩家，而我平时很少接触智能手机游戏，因此不太能把握这种类型。毕竟是传统的老玩家嘛（笑）。我想制作的是自己能确实感受到乐趣的作品。

——以《龙之王冠》举例的话，当中“能确实感受到乐趣”的部分是指哪里呢？

神谷：诶，难道你不觉得看到这种游戏就很想玩吗（笑）？

——嗯……的确想玩（苦笑）。以往的横版卷轴ACT风格，加上足够的成长要素，还有类似《暗黑破坏神》的寻宝要素。再加上还能线上线下联机，相信很多玩家都会觉得很对自己胃口吧。我自己就很喜欢。

神谷：对吧？因为《龙之王冠》是我自己想玩的游戏啊！



这样一来我也就死而无憾了

神谷：话说回来，这应该算是《龙之王冠》的取材访谈吧？

——的确是这样没错。

神谷：好像完全都没说过《龙之王冠》的话题啊！

——已经听到了很多有趣的事迹，老实说我个人已经非常满足了（苦笑）。

神谷：不不不，这样我会给Atlus骂死的！

——那么继续刚才的话题，对于神谷先生来说，《龙之王冠》是处于怎样一个位置的作品呢？

神谷：《龙之王冠》是属于Vanillaware最大级别的作品，原本应该是无法制作的规模。再叫我们制作一次的话，估计是很难完成的吧。虽然中途经历了不少曲折，但就结果来说，这是一款"经历4年用心制作"的罕见的作品。已经将自己能想到的一切都放进了游戏之中了。

——原本是英国的游戏公司UTV Ignition Games宣布发售，之后将权利转让给Atlus的作品呢。

神谷：是的。原本是《胧村正》开发告一段落后立刻上马的项目。虽然不能说得太细，但当时是作为UTV Ignition Games的项目开始制作的，而当它撤离游戏业界时，项目差点遭到中止。

——正常情况下，项目会就此中止开发呢。

神谷：但是我无论如何都想完成这款作品。因此在开发资金耗尽，Ignition那边开始商讨出售这个项目时，又去找到Atlus拜托他们"救救我们啦！"

——我觉得决定出资的Atlus也很了不起呢。果然还是因为神谷先生与Atlus之间拥有信赖关系才能促成的吧……

神谷：谁知道呢（笑）。不过要是一开始就提出"要花4年制作的项目"，想来就算是Atlus也不会通过这个企划的吧。正因为制作到一半，让他们产生了"就这样中止太可惜了"的想法，才能让Atlus继续支持我们开发。所以说这次Vanillaware真的很幸运，可以说是结果All Right。

——那么回顾一下的话，这算是一个没有留下遗憾和后悔的作品吗？

神谷：回顾之前的经历真的太曲折了，有一种"好歹存活下来"的感觉。正因为开发时间长，原本可能会留下遗憾的地方，基本上也都修缮过了。这应该是我心目中最浩大、也是最快乐的一次项目制作吧。要说有什么后悔的部分……应该是怪物当中没有加入"木乃伊"这样？

——嗯？

神谷：企划之初妄想着在之后追加"龙之王冠金字塔"与"龙之王冠战国"这类追加包。为了"龙之王冠金字塔"而把木乃伊这种敌人保留了下来，没有放进游戏里。结果到最后完全没有制作追加包的打算，而且仔细想想就算光留下木乃伊别人也不一定明白……

——啊，是向《七星魔法使》致敬的……可是现在明白这个桥段的人能有多少啊（苦笑）。

神谷：《龙之王冠》真的是加入了所有我喜欢的要素的作品。不仅游戏系统方面如此，就连绘画风格、Gamebook风格、怪物和事件等种种方面都加入了致敬要素，真的是容量极大。我一直都希望在有生之年能够做一款这样的游戏，而这次终于让其实现了。这样一来我也就死而无憾了。



——死而无憾……神谷先生不是还有其他想做的游戏吗？

神谷：我可不是说马上就要死掉啊！就算变成老爷子，我也要留在前线继续制作游戏。在企划没通过的时候，我每天一边妄想一边写着另外的企划书，因此还有许许多多的企划想要制作。其中光是"无论如何"都想要制作的作品就有10款以上……日子还长着呢。

——为了制作下一款作品，也请大家先支持《龙之王冠》呢。

神谷：是的。《龙之王冠》是集4年精力的会心之作，希望大家一定都来尝试一下。

——那么，关于《龙之王冠》这款作品……

神谷：关于《龙之王冠》的访谈，就另找时间来进行吧（笑）。

——好的，届时请多多指教！



由SCEJ制作的完全新作狩猎类ACT高调登场！之前官方放出的PSV宣传视频“共斗老师”影像中，盖住与《怪物猎人》同为9个字符的本作名称的举动也引起了FANS不少遐想。那么本作是否有着足以与《怪物猎人》叫板的素质呢？本辑“前线”对初次公布的情报进行汇总，日后也将持续关注这款第一方狩猎大作。

PSV	ACT丨动作・狩猎		
	自由之战		
	フリーダムウォーズ		
	SCEJ	日版	预定2014年内
	1～8人	售价未定	对应周边未定

文 白菜　美编 Juxi

以咎人之身，FREEDOM WARS

フリーダムウォーズ

本作为最多支持8人联机的多人狩猎类ACT。玩家扮演生来便背负罪孽的咎人，目标是夺还被敌人抓捕的市民。本辑“前线”将为大家介绍充满特征的游戏内容。

STORY

近未来。
世界环境荒废，所有的生物都无法在外界生存。
人类在各地建造了名为“圆形监狱”的都市，
存活了下来。
但是，为了争夺枯竭的资源，
以及在艰难环境下生存的研究成果，
各个都市之间在不断进行着相互抗争。
各地的圆形监狱为了管理人类，
给几乎所有的人类都判处了徒刑。
人类存活的罪孽为**“徒刑100万年”**
烙上罪孽的人类被称为“咎人”，强制进行劳动。
所谓劳动，即是参加被称为自由奉仕的战争。
“咎人”们为了自由，不断重复着“夺还”市民的战斗。





夺还自由！



人类居住的巨大要塞监狱都市

牢固都市“圆形监狱”

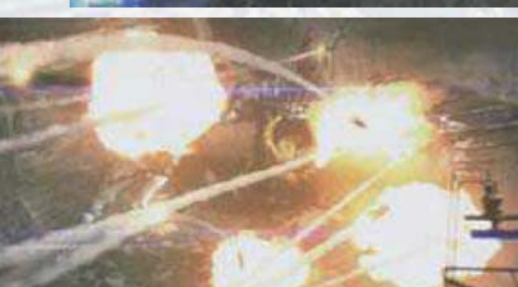
在近未来荒废的世界里，人类在各地建造了名为“圆形监狱”（Panopticon）的牢固都市而存活下来。在圆形监狱中，几乎所有的人类都被判处徒刑而被严格地管理着。而且，各个都市之间都在不断重复着激烈的抗争。



■与巨大之敌“掠夺者”战斗的咎人们。击倒它们夺回市民吧！



▲一生下来就背负着100万年徒刑的咎人。他们被强制要求参加名为自由奉仕的战争。









徒刑 追求自由，

玩家将化身为被判处100万年徒刑的咎人，参加名为“自由奉仕”（Volunteer）的战争。这里介绍作为玩家分身的咎人，以及负责监视咎人的“囚具”的详细情报。

重犯罪者

咎人（男）

咎人是在圆形监狱内生活得到保障，却被判处100万年徒刑而遭到严格管理的重犯罪者。刑期会通过参加自由奉仕战争，完成设定的目标而逐渐减少。

▼为了从莫须有的100万年徒刑中解放，回归自由之身，就要勤于参加自由奉仕战争。



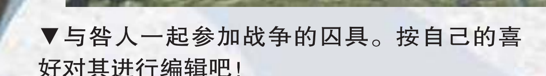
踏上战场之人



监视者≠协泛者

囚具（女）

圆形监狱为了监视咎人而制作的人工智能机器人“囚具”（Accessory）。基本上都与咎人一起行动，战争中则作为搭档一起战斗。在游戏中，除了囚具的脸孔、发型和服装外，连AI、台词和声音也都可以编辑。



▼与咎人一起参加战争的囚具。按自己的喜好对其进行编辑吧！



本作在线下模式和线上模式中最多支持8人联机游戏。以下为大家介绍作为游戏基本要素的自由奉仕战争概要，以及咎人主要的行动模式。

挑战巨大敌人

夺还市民！

在自由奉仕战争中，咎人要与强敌“掠夺者”展开殊死的战斗。但战争的目的并不在于歼灭掠夺者，而是夺还市民。即是说，仅仅与同伴协力击破掠夺者并不能完成任务，还必须救出被抓走的市民和同伴，将他们送到安全的地方才行。



多彩的行动！

为了达成战争目的，需要玩家熟练掌握咎人的各种行动模式。以下将咎人主要的行动模式分为荆、切断・破坏和武器这三大类型进行讲解。利用多彩的行动挑战自由奉仕战争吧。

荆 咎人将手腕上伸缩自如的荆棘发射至墙壁之类的地方上，就能在各种各样的场所之间自由移动。荆根据种类不同，能力也有所区别，并且能够通过成长达成强化。





切断・破坏 使用近距离武器，就能够对掠夺者进行部位破坏。利用荆贴住敌人，然后将目标部位破坏吧。



武器 武器大致可以分为近距离和远距离两种类型。包括大剑和步枪在内，游戏中准备了大量不同种类的武器。



掠夺者

掠夺者（Abductor）是圆形监狱中市民们的最大威胁。它们是外形如同巨龙一般的巨大怪兽，并存在着特性各异的不同种类。

■释放强力光线攻击的掠夺者。其破坏力非比寻常，一击就能击杀咎人与囚具。

■掠夺者的目的是捕捉市民。玩家究竟能否从它们手中将市民夺回呢？

■也有作为兵器利用，被人工开发过的掠夺者。这种人工掠夺者对于咎人来说，既可能是敌人，也可能是同伴。

相互争夺≠相互救助

战争

建造于世界各地的圆形监狱，每天都在为抢夺资源而进行着纷争。为了活用这一设定，官方还准备了利用PSV网络机能和位置情报的游戏方式。详细情况请期待后续情报！

■利用网络的模式画面截图。各个都道府县都存在着圆形监狱，这些势力会相互争斗吗？

▲除了协力和对战以外，还有夺回玩家被夺走的囚具的战争任务会进行配信。似乎以后也会展开各式各样的网络服务。

掠夺与被掠夺

阻止掠夺者抓捕市民就是咎人的任务。但是一旦疏忽大意，就连身为夺还者的咎人和囚具本身也有可能被抓走。另外根据战场的不同，也有可能会出现将掠夺者当作兵器使用的情况。



市民（Civilian）

支撑着牢国都市发展的技术人员。由于拥有极高的能力，经常在圆形监狱之间引发争夺战。

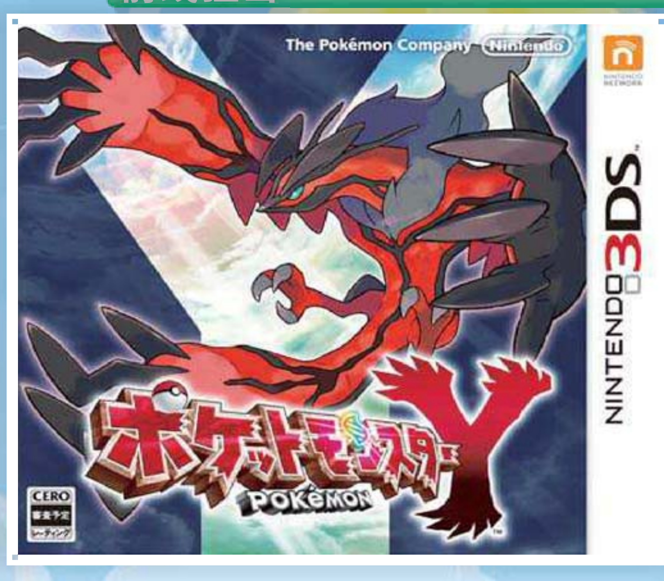
囚具

咎人的搭档囚具也属于被抓捕的对象。如果在战争中被盯上，一定要记得救助他们。

玩家

咎人自身也可能被掠夺者抓走。一旦发生这种情况，战争将视为失败。





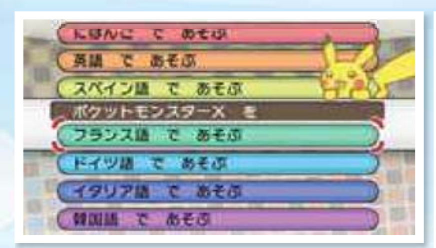
3DS	RPG 丨收集育成		
	口袋妖怪 X・Y		
	ポケットモンスター –X・Y		
	Pokemon/Gamefreak	日版	预定2013年10月12日
	人数未定	4800日元	对应邂逅通信等
	相关报道：VOL.198、204		

如果觉得我们上辑攒了很多《口袋妖怪 X・Y》的情报一次放出而觉得多的话，这次相信会让各位更加大呼过瘾，连马修我整理的时候都为这次更新的信息量之大而惊讶。有E3就是好啊，不多废话了，大家看正文吧！

文 马修　美编 Juxi

2013年10月12日，全球发售

话说这次《口袋妖怪 X・Y》公布得比较早，所以发售时间也悬了很久没公布，如今终于有了确切的日期——10月12日。而在这天，本作会面向全球的主要市场同时发售，所包括的语言版本为日语、韩语、英语、法语、德语、意大利语和西班牙语。而以目前的情报来看，游戏并不会因为版本而限定语言的哦。



▲有个选择语言的界面，日版主机的玩家如果更熟悉英语的话也可以选择英语开始游戏。





▲野生的皮卡丘出现的日语和英语界面。

新系统预览



此次公开的消息中，涉及到了游戏众多的新系统，包括了通信、新属性及新的战斗模式，下面我们一一来看：

玩家搜索系统　我们是到哪都在一起的口袋玩家！

本作有一个新功能——在游戏中可以随时与自己的好友连接和交流，这个系统被称为玩家搜索系统（**プレイヤ–サ–チシステム**），简称PSS，使用了PSS后，不仅可以联系上Wi-Fi上的好友，近处的玩家也可以联系上，包括之前从来没有联系、记录过的玩家，也可以立刻连接上。世界上所有的玩家，都可以通过PSS连接后点击图标来方便地实现交换和对战。



◀对战开始！



▲和Wi-Fi好友及附近的好友畅快地交流吧！

◀皮卡丘和仙精灵，会显示两方玩家各自的语言。



▲再见了，皮卡丘。


▲用皮卡丘和朋友的伊布交换。



▲换来了可爱的伊布，好好培养吧。

划时代的新属性：仙

属性相克是“《口袋妖怪》系列”战斗系统的一大重要要素，在第二代增加了钢属性和恶属性来制衡一代过于强大的超能系后，之前便一直都维持着17个属性。即：火、水、草、电、普通、格斗、超能、鬼、恶、毒、虫、飞行、岩、地、冰、钢、龙。到2013年，第六世代的本作，终于增加了新的属性——仙属性。



之前一直没有公开属性的伊布家族新成员ニンフィア算得上是仙属性的代表精灵了，按照伊布家族的“属性+精灵”或属性少许变化的译名惯例，这只精灵我们译作仙精灵。而除了仙精灵，原有精灵中的胖丁、莎娜多和玛利鼠也都成为了仙属性的精灵。关于这个属性的相生相克并没有多少信息流出来，但已知的是：这是一个对龙系精灵效果拔群的属性。虽然龙系本身和冰系是老牌的龙系克制属性，但仙属性的加入，也许会给维持10多年的原有属性相克体系来一次大洗牌，可以肯定的是：原有对战中围绕龙系精灵为主的速攻、强攻以及相应的联防战术都将发生改变。

フェアリー

フェアリ–既英文fairy，意为仙子、精灵、妖精，由于“《口袋妖怪》系列”一直有称Pokemon为“精灵”的习惯，而某期官方节目中给出了汉字“妖精”，但中日文化中对妖精认知的差别还是蛮大的，所以我们取仙子来做属性名，即仙属性。


▲胖丁，普通+妖精

►莎娜多，超能+妖精

◄玛利鼠，水+妖精





◄很明显，仙属性是用来平衡之前两代过于强大的龙系。

◄▼仙精灵给了两只龙系精灵以效果拔群的攻击。

新的战斗模式：群战与空战

“《口袋妖怪》系列”从最初的1对1，到第三代增加的2对2以及第五代增加的3对3和轮转，可以说一直在战斗方式上进行着创新，本作也不例外，增加了两种战斗模式：

群战

群战是野生遭遇战中的一种专有模式，也就是说只有野外遭遇精灵时才会出现这种战斗，战斗方式是我方的队首精灵单挑对方的5只精灵，在我方级别较高的时候用范围技能攻击，足以将全部敌精灵一网打尽。但有时也会陷入苦战，比如没有范围技能或中了异常状态……



▲一群牙龙宝宝出现了。

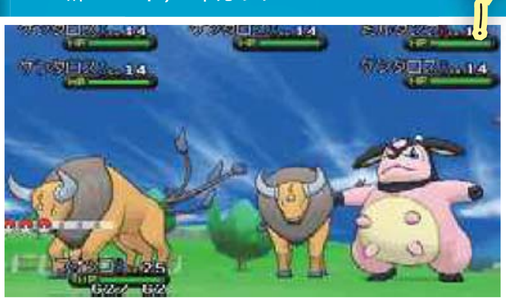


▲还好，等级都不高……

把敌精灵一网打尽！

◀一群……牛，出现了！




▲这种不同精灵混杂的战斗应该是最麻烦的吧。

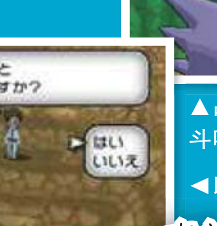
▼发电蜥对5只恶魔猎犬放电，如果中间夹杂个避雷针特性的电斑马就坑爹了……

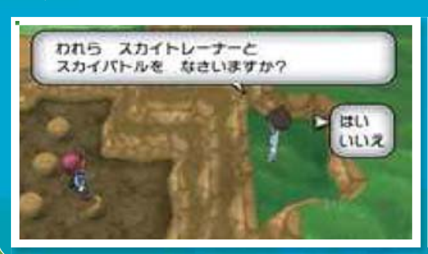


◀一口气干掉全部敌精灵了，培养的效率也更高了。

空战

空战是《口袋妖怪 X・Y》的又一种全新的战斗模式，使用可以飞行和浮游的精灵进行对战便可以展开华丽的天空大战。而位于悬崖间的训练师即使有高低差，也可以进行空战——不过要注意，并不是所有飞行系的都可以进行空战哦，比如嘟嘟一家就有难度……


▲战斗画面相当华丽，应该是完全3D的战斗吧。





◀即使有落差，也可以展开空战。

来进行华丽的空中大战吧！

口袋妖怪交流（ポケパルレ）

口袋妖怪交流是本作新增的系统，其实也可以说是大大强化了的亲密度系统，该系统下，我们利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和口袋妖怪的关系，而这个关系涉及到对战中口袋妖怪的活跃表现，比如超常的发挥、容易躲过要害攻击及降低被会心一击等。


▲看皮卡丘被抚摸得好享受。




◀▲皮卡丘还会配合玩家来歪着脑袋卖萌。

新的战斗模式：群战与空战

“《口袋妖怪》系列”从最初的1对1，到第三代增加的2对2以及第五代增加的3对3和轮转，可以说一直在战斗方式上进行着创新，本作也不例外，增加了两种战斗模式：

群战

群战是野生遭遇战中的一种专有模式，也就是说只有野外遭遇精灵时才会出现这种战斗，战斗方式是我方的队首精灵单挑对方的5只精灵，在我方级别较高的时候用范围技能攻击，足以将全部敌精灵一网打尽。但有时也会陷入苦战，比如没有范围技能或中了异常状态……

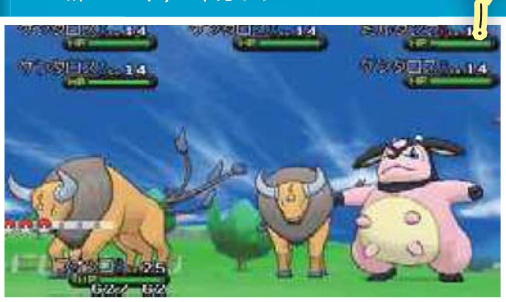
把敌精灵一网打尽！



▲一群牙龙宝宝出现了。



▲还好，等级都不高……



◀一群……牛，出现了！



▼发电蜥对5只恶魔猎犬放电，如果中间夹杂个避雷针特性的电斑马就坑爹了……

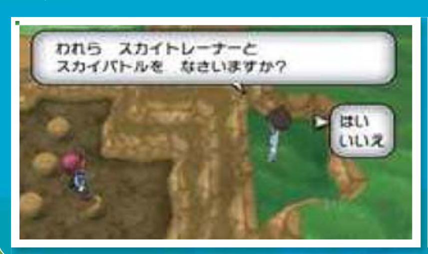


▲这种不同精灵混杂的战斗应该是最麻烦的吧。

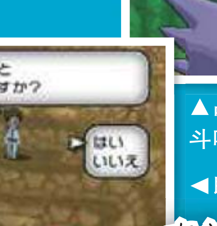
◀一口气干掉全部敌精灵了，培养的效率也更高了。

空战

空战是《口袋妖怪 X・Y》的又一种全新的战斗模式，使用可以飞行和浮游的精灵进行对战便可以展开华丽的天空大战。而位于悬崖间的训练师即使有高低差，也可以进行空战——不过要注意，并不是所有飞行系的都可以进行空战哦，比如嘟嘟一家就有难度……







▲战斗画面相当华丽，应该是完全3D的战斗吧。

◀即使有落差，也可以展开空战。

来进行华丽的空中大战吧！

口袋妖怪交流（ポケパルレ）

口袋妖怪交流是本作新增的系统，其实也可以说是大大强化了的亲密度系统，该系统下，我们利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和口袋妖怪的关系，而这个关系涉及到对战中口袋妖怪的活跃表现，比如超常的发挥、容易躲过要害攻击及降低被会心一击等。



▲看皮卡丘被抚摸得好享受。





◀▲皮卡丘还会配合玩家来歪着脑袋卖萌。



▲来握握手——和现实中养宠物的感觉一样啊。



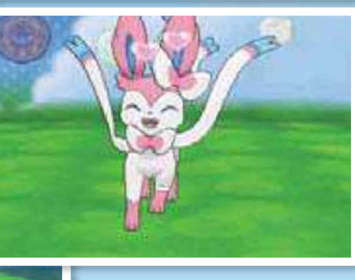
▶有些部位最好还是不要碰，否则口袋妖怪会生气哦。







◀▲这些平时一本正经的口袋妖怪，在和亲近的主人一起时表情也会很轻松。



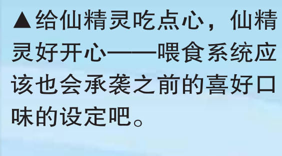
▲给仙精灵吃点心，仙精灵好开心——喂食系统应该也会承袭之前的喜好口味的设定吧。





▲互动交流口袋妖怪的当然不止是小可爱，大家伙们也一样会心情好起来。







▲▶以和口袋妖怪交朋友为目标吧！看，战斗中它会侧过头看你等待你的指示呢。

新的口袋妖怪





▲仙精灵的仙属性技能月之力（ムーンフォース），借助月亮的力量攻击对手，给对手造成高伤害的同时还能降低对手的攻击力，是个非常强力的技能。

仙精灵 ニンフィア

分类：联结口袋妖怪
属性：妖精
身高：1.0m
体重：23.5kg
简述：新发现的伊布进化形态，看起来像蝴蝶结般触角可以自由活动，并能释放出具有令人和口袋妖怪心情平和效果的波动。散步时会用触角缠卷上训练师的手臂一起行走。

仙精灵可谓是Gamefreak跟玩家捉的一个大迷藏，因为这不光是作为伊布进化的新形态，更关系到新属性的加入！之前就有此类传言如今再次被证实，看来Gamefreak的保密工作还待加强啊。

音波飞龙

オンバーン

分类：音波口袋妖怪
属性：飞行+龙
身高：1.5m
体重：85.0kg
简述：非常好战的口袋妖怪，靠近它会被无差别攻击。能在黑暗中自由飞翔，从耳朵发出超声波进行攻击，其威力可以令巨大的岩石爆成碎片。非常喜欢吃果实，吃果实时会安静下来也是它的特征之一。





▲《口袋妖怪 X・Y》的普通系新技能爆音波（ばくおんぱ），释放爆音来攻击周围的口袋妖怪，攻击范围为周围，所以有同伴在场时要谨慎使用。

飞行+龙的属性组合在龙系中一直是快龙、血翼飞龙这样的强者，而音波飞龙在这个为压制龙系而仙属性登场的第六世代出现虽说有些生不逢时，但龙系的强大与凌厉也不是多一个相克的属性就能轻易压得住的，而这个有明显蝙蝠特征的飞龙虽说暴躁，但也有吃东西时安静的萌点。至于新技能——说实话，以往的音波系技能没有太实用的，这次和地震、冲浪一样的范围技似乎可以期待一下，而双打中主打这个技能的话，同伴无疑是隔音特性最为合适。

火矢鹰

ファイアロー



分类：烈火口袋妖怪
属性：火+飞行
身高：1.2m
体重：24.5kg
简述：稚声鸟的进化形态，由啾啾叫的小鸟进化成威武的大战鹰后，速度和火焰之力都大幅进化，可以说进化前后对比非常悬殊。袭击猎物时，会以时速500公里的速度来强力攻击对手。而在其激烈战斗时，全身也会火星飞溅。

宠物级的稚声鸟能进化成如此的猛禽还是很让人意外的，从名字和官方的说明中都可以看出火矢鹰是速攻型精灵，而且应该是物攻类型——如此的话，除了勇鸟，火系也有高威力大反弹的“火焰驱动”，如此配招的确非常猛，但自身持久战斗也有点成问题了……还是希望能加入火焰车和火焰驱动之间的无副作用物攻技能吧。



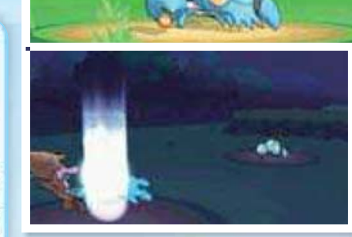


▲火矢鹰使用飞行系的最高威力技能勇鸟（ブレイブバード），该技能在给与对手高伤害的同时自身也会遭受不小的反弹，属于杀敌1000自损300的决战大招。

水枪虾

ウデッポウ

分类：水炮口袋妖怪
属性：水
身高：0.5m
体重：8.3kg
简述：粗壮的单臂上有着大钳子，这个大臂钳不仅能够夹捕猎物，还能通过快速压缩将水流如手枪般发射出去，近距离更有击碎岩石的威力。



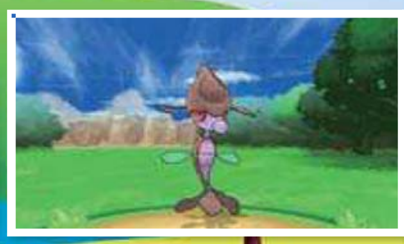
▲水系技能大钳槌（クラブハンマ－），得水枪虾、大钳蟹这种有大钳子的水系家伙才能使出的强力水系技能，威力高不说还容易打出会心一击。

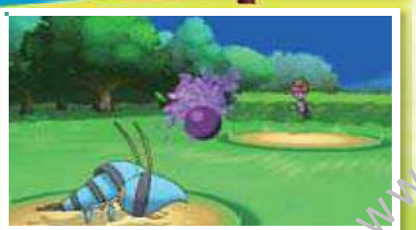
几乎和身体差不多大的大钳子是其主要特征，而之前有这种单臂大钳子的则是大钳蟹、巨钳蟹这一家，从外形再结合现实生物，水枪虾进化后该不会进化出壳成为寄居蟹吧……

藻海马

クズモー

分类：拟藻口袋妖怪
属性：毒+水
身高：0.5m
体重：7.3kg
简述：有着腐烂海藻一样外形的口袋妖怪，利用海藻外形来隐蔽自己，待猎物接近后就用毒液进行攻击。



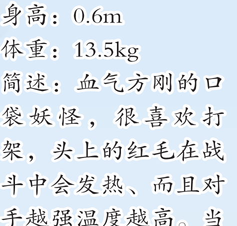


►藻海马使用毒系技能淤泥爆弹（ヘドロばくだん），用胶状的污泥攻击对手，除了本身不低的伤害，还附加一定概率的中毒效果。

之所以译作“藻海马”是因为这家伙的外形的确有海马特征，其创意应该来自于海水污染产生的赤潮，不过没有草属性。这个属性的组合在联防上基本没什么互补，但是面对速度迟缓的地系大佬们可以用本系的水系技能先发制人。



小火狮 シシコ



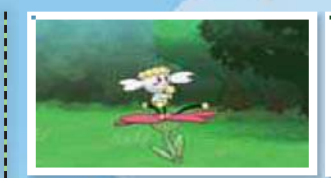
分类：幼狮口袋妖怪
属性：火+普通
身高：0.6m
体重：13.5kg
简述：血气方刚的口袋妖怪，很喜欢打架，头上的红毛在战斗中会发热、而且对手越强温度越高。当野生的小火狮成年后，便会独立生活。

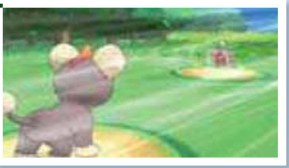




▲小火狮使用新技能战吼（おたけび），降低了对手的物攻。

和同为小狮子、走卖萌路线的蓝电狮比，小火狮看着淘气活泼得多，甚至看着都比蓝电狮要强壮，简述中成年后独立生活则是现实中雄性狮子的真实写照。而作为火系的狮子，其战斗力相当令人期待。当然，指望小火狮进化成炎帝什么的还是算了……





▲花贝贝使用仙属性的新技能妖精之风（ようせいのかぜ）。



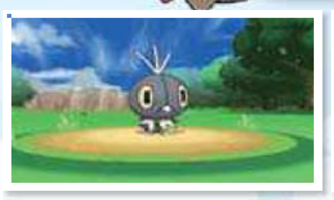
花贝贝 フラベベ

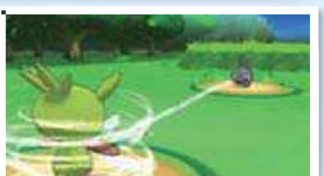
分类：一朵口袋妖怪
属性：仙
身高：0.1m
体重：0.1kg
简述：与花共生的仙属性口袋妖怪，抱着的花是自然的花，可以自由地操纵隐藏在花中的潜在力量。花贝贝在出生后马上会寻找自己中意的花并一生珍重，因此会有抱着不同颜色的花的花贝贝。



吹粉虫 コフキムシ

分类：吹粉口袋妖怪
属性：虫
身高：0.3m
体重：2.5kg
简述：在森林和原野广泛栖息的口袋妖怪，飞翔在空中的精灵是它们的天敌。在脖子周围有毛，毛上的粉可以用来调节体温，所以无论什么气候和的土质都能够生存。





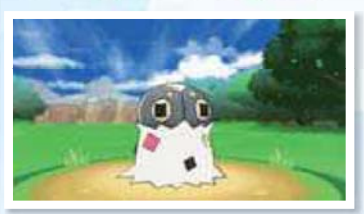
▲虫系的经典干扰技能吐丝（いとをはく），作用是降低对方一级速度。

乍一看很像野蚕的小黑虫子，特点是身上有粉，而这些粉是它自己调节体温用的，虽然怎么看都很弱小但生命力却很顽强呢。



刺粉蛹 コフーライ

分类：吹粉口袋妖怪
属性：虫
身高：0.3m
体重：8.4kg
简述：吹粉虫的进化形态，外表很坚硬，一般的攻击难以伤害到它，在遭受袭击时，会把尖锐的毛立起来威吓对方。





▲使用普通系技能守护（まもる），能抵御伴攻外的一切攻击，双打时往往会起到意想不到的效果。

二级进化后的蛹的形态，看样子和当年的铁甲蛹一样，初期与之硬拼的话会很难啃动……





▶使用虫系特攻技能虫之抵抗（むしのていこう），攻击对手的同时还有令对手特攻下降的附加效果。



绚丽蝶 ビビヨン

分类：鳞粉口袋妖怪
属性：虫+飞行
身高：1.2m
体重：17.0kg
简述：刺粉蛹的进化形态，覆盖着鳞粉的美丽翅膀会扇动起风进行攻击，在翅膀的鲜艳美丽之下隐藏着秘密。

又一个完全变态进化的虫系精灵，按照第五代的惯例，这种最终形态为蝶蛾的虫系精灵都会习得虫系强化神技蝶舞，而美丽蝶的翅膀究竟又隐藏着什么秘密呢？

游戏中的角色们

这部分介绍的是官方提供的将在游戏中登场的一些角色，有伙伴还有训练师、NPC，而且还有主角自己……

旅途中的伙伴

和伙伴一起在旅途中成长！

伙伴系统是“《口袋妖怪》系列”的经典要素，这其中既有互为劲敌的，也有互相帮助的，而本作中，主角旅途的伙伴增加到了4个，也就是，这一次从最初城镇朝目镇出发的新人训练师有五人。





▲看起来5人的关系还不错哦。





▲一同出发，以后互相帮助也互为劲敌。

萨娜

遇到可爱的口袋妖怪，就多多把球抛给它们，跟它们成为朋友吧！

▲刚见面时的自我介绍。



▲催促主角给口袋妖怪起名，性格还挺急。

萨娜正是之前视频和图片中与主角同行的双马尾，活力十足的女生，为追求梦想而和主角一同踏上旅途，对旅行充满了好奇和期待。



提埃诺

与口袋妖怪跳舞会让它们的心情变得最好

性格温柔而直率的胖子，与外表不同的是这家伙很擅长舞蹈，有着组建口袋妖怪舞蹈团的目标，战斗中也会特别留意口袋妖怪们的动作来启发舞蹈上的创意。



◀提埃诺是个很善良热心的人。

▼也会把自己的舞蹈展现给同伴们。



托罗巴

我会完成口袋妖怪图鉴！



▲好奇心旺盛的家伙。



▲一同出发的同伴中，托罗巴是最有劲敌相的。

好奇心旺盛的男孩，擅长学习。以五人中最快完成口袋妖怪图鉴为目标，干劲十足。



居住在朝目镇的少女和少年，互为邻居——其实正是本作的男女主角，少女叫塞蕾娜，少年叫卡尔姆。都是以最强的训练师为目标，那么就共同努力吧！





▲很显然，男女主角会是游戏中最互为劲敌的一对，而成为同伴NPC的并没有戴帽子——帽子果然是主角的标志了么？

必须战胜的精英：馆主

口袋妖怪道馆和馆主也是系列初代一直沿袭至今的经典要素，其地位相当于区域的BOSS，只有打败馆主，诸如一些堵路的闲人、正在进行的工程等挡路的要素都会消除，或者解禁秘传机技能消除障碍以继续前进，更可以令一些原本不听话的精灵顺从起来……这里，我们来为大家介绍一位卡洛斯地区的馆主！



▶摄影器材展现了希欧拉馆主的摄影爱好。

初始小镇：朝目镇（アサメタウン）

一个有着广场、拱门的古典风格的镇子，主角一家搬来后和邻家的同龄人们成为了朋友，并共同踏上旅程。而相邻家中的少年/少女有着与自己同样的最强训练师目标，因此也注定互为劲敌。



▶家门口有个铁甲犀牛的雕像。



▶广场……后面那位大叔你到底要干嘛？



▼古色古香的石拱门。

白檀市（ハクダンシティ）道馆的馆主，同时身兼口袋妖怪职业摄影师，作为前辈，她会给身为新人的主角一些非常有用的建议。

希欧拉的道馆的属性为虫，而和以往作品一样，道馆设施也非常具有该属性的个性，有的则展现训练师的品位爱好，而这个虫系的道馆的设施，正是之前我们在官方视频中看到的那个大蜘蛛网。



◀道馆颇具古典风。



◀之前大家在视频中看到的大蜘蛛网，看着似乎容易迷路……

白檀市

这里来说说白檀市，是座同样融合了古典与现代、街道干净、人类和口袋妖怪和谐共存的城市，双色玫瑰大喷泉是该市的一大特色。

▶滑轮相关的剧情哦！



▲之前提到的喷泉，是白檀市的象征。



◀拿到滑轮后就可以踩着滑轮畅游这座美丽的城市了。

关键事件的NPC

潘希 パンジー



米亚雷市出版社工作的记者，希欧拉的姐姐，为了采访取材而在世界各地飞来飞去。而在7月18日的TV动画中也将带上发电蜥、进击羊和音波飞龙来提前与大家见面。

去口袋妖怪道馆看看吧，妹妹一定会很高兴的！

◀注意姐妹俩的发型，都有蝴蝶虹吸管的造型，说明这对姐妹会使用绚丽蝶等蝶类精灵？



▲来到白檀市后，潘希会带主角去妹妹的道馆。



▲潘希即将带着第六代口袋妖怪在动画中与大家提前相约。

来自任天堂开发者圆桌会议的内容补充

美国当地时间2013年6月11日，任天堂游戏开发者圆桌会议在E3会场内举行，口袋妖怪公司社长石原恒和及《口袋妖怪 X・Y》的总策划增田顺一登上讲台，就《口袋妖怪 X・Y》的问题进行了演讲和问答，下面是整理以上内容中没有涉及到的其他问题。



▲增田顺一在讲解PSS功能。

1.本作的主题是“美”，所以连台选在法国。
2.确定可以八方向移动角色。
3.可骑乘口袋妖怪不光有进击羊，还有铁甲犀牛等。
2.游戏仍然只有一个存档。
3.虽说正在开发阶段，但增田顺一让大家放心：前作口袋妖怪完全可以传到《X・Y》中。
4.目前暂无DLC计划。
5.龙系越来越强大使得官方想到重新设定平衡，但削弱未必是上策，相反增加新的仙属性却可能带来更多的可能。
6.主角可改变发型和肤色正是为对应PSS（玩家搜索系统）。
7.玩家搜索系统会读取3DS的好友列表，3DS上储存的好友会自动成为PSS好友。
8.个体值、努力值两大隐藏数值终于在新作中可见了……
9.游戏的音乐将会有很高的保真度。
10.游戏中一些地方需要以不同的方式通过：如骑乘口袋妖怪、踩滑轮、轨道交通、自行车等，其中骑上铁甲犀牛会更容易通过岩石地带。
11.多人对战时可以选择对战音乐。

文 半夏 美编 咕噜

Furyu公司集合豪华阵容打造了这款原创RPG，只Tony人设的金字招牌就足够吸引一众死忠，再加上著名的插画家エナミカツミ，更让人大饱眼福。本作的世界观也非常独特，下面让我们一起来看一下游戏的具体消息吧！

3DS/PSV

RPG丨角色扮演		
救世之吻		
エクステトラ		
Furyu	日版	预定2013年10月17日
1人	6279日元	对应周边未定

当两个世界融合 也是崩坏开始之时

本作的舞台是发生异变的东京，由于某种原因东京和神秘的异世界阿美吉亚（アメジア）融合，玩家作为的救世主（プリズマ）在广阔的世界展开了冒险，而主人公拯救世界的方法居然是——亲吻！





在幻想的世界展开的故事



这是和异世界融合后的东京，如今的荒废与昔日的繁华成鲜明对比，作为“东京幻想系列”的插画，给人不一般的震撼。



根据东京幻想而来的世界设定插画

以东京真实的场景为基础来创作描绘了没有人的城市场景，这便是著名的“东京幻想系列”，东京幻想曾和 AKB48 合作推出过特殊的杂志企划而被人熟知。

故事

突然发生的融合，改变了东京的样子。
被称作阿美吉亚的世界，是个注定毁灭的世界。
被卷入这个巨大异变的主人公，
被阿美吉亚的居民称为可以阻止世界崩坏的救世主。
阻止两个世界的融合，让世界恢复原样。
到底他能否拯救所有人？

用亲吻拯救世界的RPG

主人公谅真是惟一一个能从敌人身上吸收能量的特殊人物，同时他和救世主骑士亲吻的话就能将能量传输给骑士们。







救世主（プリズマ）

救世主是惟一能够拯救世界崩坏的人，他能从怪物身上吸取能量并作为己用，还可以使用能量令陷入阿美吉亚的人们觉醒，转化为救世主骑士，总之是个能够创造诸多奇迹的人。



操作简单却极具战略的战斗！

本作的战斗采用回合制，虽然操作简单却极具战略性，玩家可以在游戏中尽情探索各种战斗方式！



救世主骑士

从现实世界被卷入到异世界的人们，从救世主那里得到力量后就会觉醒成为救世主骑士，他们是救世主的最好帮手，同时也是能够拯救世界的希望。

稻叶志穗

声优 石原夏织

立志成为偶像的高中生，17岁，完全不知道怎么回事儿就被卷入到异世界，和谅真亲吻之后觉醒成为救世主骑士。



成泽谅真

主人公

声优 中村悠一

本作的主人公，被称作能够拯救崩坏的世界的救世主，但是本人丧失了记忆。

御手洗优

声优 江口拓也



和谅真同时被吸入到异世界的高中生，是个善于制造气氛的人，他也是救世主骑士，也就是说……

▲志穗和优似乎彼此认识，和两个人对话的女性也是救世主骑士吗？



《最终幻想X》及其外传《X-2》宣布登陆PSV已经有一段时间，这两款经典的作品可谓秀外慧中，即便拿到今天看，其画面素质和演出效果依旧堪称掌机游戏中的翘楚。这次重点为大家介绍其中的《X-2》，一说这部作品，我心中的青涩回忆便油然而生啊，驻足游戏店反复看电视上播放的UCG光盘，对片头热舞百看不厌。购入PS2后第一批买的5张游戏中，《X》和《X-2》便强势占领两个席位，因此这次尽管PSV版的拆分贩售在价格上相比PS3版居于劣势，但只要不过于离谱，应该还是必买PSV版吧。好了，以下就来看看这款高清亮相的移植作品。

文 胧月　美编 Juxi

PSV

RPG | 角色扮演

最终幻想X-2 HD版

FINAL FANTASY X-2 HD Remaster

Square Enix	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

螺旋世界的第二段记忆
契机，是映照着你身

追寻水晶中看到的男子

故事发生在《X》结束的2年后，一块新的水晶为尤娜等人发现。这个记录媒体收录着一名酷似前作男主角泰达的男子的影像，为了解开这个谜团，尤娜再次在Spria大陆上辗转奔波。相比正统严肃的前作，《X-2》的故事更具漫画特色，节奏明快并且常常伴随着诙谐笑料，尤娜的服装款式也比前作开放了许多。

以国际版为基础的高清移植

这次HD化的是2004年2月发售的美版《FFX-2 国际版》，相比普通版追加了怪物育成游戏等全新要素，是《X-2》的最完美的形态，当然语音和字幕都会改为日语。至于“最后任务”模式是否也将高清化收录，目前尚不明确。



▲“最后任务”是迷宫探索RPG的玩法，迷宫全部自动生成。



三个女人的冒险之旅

我方队伍中的角色有尤娜、琉库和帕茵3个人，她们作为水晶猎人执行各式任务，回收散落在各地的水晶。前作中以飒爽英姿活跃的琉库将是本作的气氛制造者，新角色帕茵则是冷酷可靠的御姐剑士，有着一段不为人知的过去。尽管可操控角色只有这三位美女，但露露、瓦卡等前作中的同伴也会登场。



姿的水晶……

无论如何咏唱，只是徒生

在《X-2》的世界中，威胁世界的灾难怪物“辛”已经消失了，Spria迎来被称为“永远纳基节”的和平时代，但有人的地方就永远不会缺少纷争，新兴势力青年同盟与新艾文党形成政治上的对峙。支持两派方针的人类社会无法完成真正意义上的统一，而尤娜等三人则是不属于任何一派的自由势力。



经典的ATB与新系统的融合

本作的战斗系统由《X》的指令选择式CTB重新回归充满紧张感的即时ATB，不过在选择指令到角色行动的这段时间内，一些消耗时间的战斗指令同样具备CTB特征。另外由于游戏支持换装系统，历来的“职业”概念也由角色丰富多彩的服装来代替显示，根据战况更换服装不仅有利于攫取胜利，更可欣赏到华丽的换装动画。

PS2版

PS2版

后悔……我已经不想再这样!

水晶猎人海鸥团

以水晶猎人为职业的人们分为多个不同组织，尤娜等人则隶属于海鸥团。海鸥团的领导人是琉库的哥哥，以飞空艇作为行动据点。在游戏的一开始，露布兰一伙就冒充尤娜对海鸥团百般刁难。





幸田来未的劲歌热舞

《real Emotion》和《千言万语》是游戏的插入歌和主题曲，由当时回到日本展露头角、如今已大红大紫的歌姬幸田来未献声。不仅如此，幸田来未还担当了游戏中歌姬莲的配音，以及舞蹈场景的动作捕捉。

文 阿鲁 美编 咕噜





《神孕》作为一个原创系列，前作以其独特的世界观和玩法赢得了玩家的肯定。如今续作也公布了相关消息，下面就一起来看看新作品的情报吧。

3DS/PSV

RPG丨角色扮演

神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦

コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの恶梦

Spike Chunsoft	日版	预定2013年8月22日
1人	6279日元	对应周边未定

故事概要

与“7名女圣徒”所交织的，羁绊的故事

信仰星神的魔法世界“亚娜扎特拉”遭到了突如其来的魔物的威胁，魔物的巢穴所在的迷宫被称为“玛兹尔圆阵”，是由最初的玛兹尔圆阵“原罪的迷宫”所产生的7个“大罪的迷宫”，如今正不断从中生长出魔物。



能打倒魔物的只有持有净化之力的“圣徒”，以及男女圣徒结合所产出的“星之子”。

身体出现了星神的刻印的“圣徒”都被集中在封印了“原罪的迷宫”的要塞都市的学园内。

由于身体出现星神的刻印，作为圣徒转入学园的主人公是有着特殊能力的、世界惟一的稀人（マレビト）

主人公将作为学园里担任魔物歼灭任务的选拔班级——噬仇者（ネメシスイーター）的一员，与7名女子圣徒和星之子一起战斗。



游戏相关介绍



由魅力十足的角色们所打造的雄伟篇章

与7名女主角交织的主线篇章，与前作相比文本量大增，其他个性丰富的登场角色也有着不少戏份。





与女圣徒组队挑战迷宫

进入后会随机变化的迷宫“玛兹尔圆阵”里有着各种机关和魔物等着玩家的挑战，玩家要与女主角和孩子们一起，将魔物全部净化掉！

与女圣徒的感情越深，就能生出越强的孩子

想要生出更加强力的星之子，与女圣徒的“绊之力”是必要之物，在学园生活中与女圣徒不断交流就能加强与之的羁绊，羁绊加深后女圣徒的能力也会得到提升！





24种职业让你组成属于自己的队伍

本作中，星之子有着非常丰富的职业，不同职业的能力值和技能都各异，玩家可以让星之子转职为各种职业，以制定丰富的战术。

丰富的游戏要素



亚娜扎特拉（アナザ－テラ）

信仰星神的魔法世界，是以星之力作为动力的、繁荣的魔法文明，世界由“火”、“水”、“风”、“土”、“以太”、“玛兹尔”六大元素构成。以太（エ－テル）是传播星之力的惟一物质，人们在没有以太的空间里是无法使用魔法的；而玛兹尔（マズル）是生者欲望的物质形态，有着生物的欲望膨胀后就会增殖的特质。

要塞都市



漂浮在海面孤岛上的要塞都市，上面有训练圣徒的亚娜扎特拉学园、开发对抗魔物新方法的研究所、进行爱交仪式的教会等设施。

圣徒



作为对抗魔物的手段，星神将赋予拥有强大星之力的16～18岁的年轻人圣徒的刻印，以神圣的力量来净化魔物。这些被选中的年轻人称为“圣徒”，从刻印出现那一刻起，就会转入专门培养圣徒的亚娜扎特拉学园，其中星之力强大的圣徒会进入选拔班级“噬仇者”，成为其中的一员，加入到魔物讨伐部队。

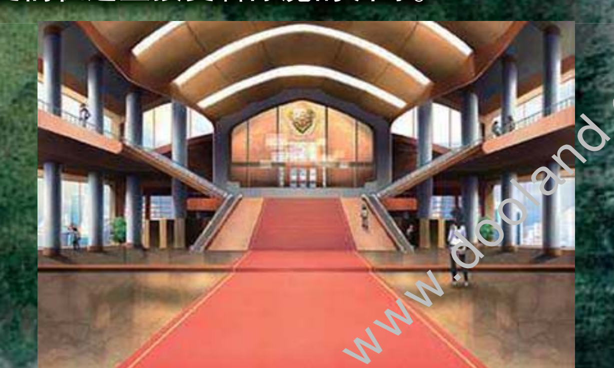
玛兹尔圆阵（マズルサ－クル）

人的欲望膨胀后的结果，随着玛兹尔能量增大而生出魔物的迷宫，现在共有8个玛兹尔圆阵。



亚娜扎特拉学园

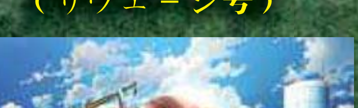
在各地招集圣徒并对其进行培养的学园。为对抗从玛兹尔圆阵里出现的魔物，圣徒们在这里接受着除魔的训练。



艾特拉神殿（エ－テラ神殿）



艾特拉教会所管辖的、充满神圣气息的神殿，这里是进行“爱交仪式”以及圣徒产出星之子的地方。



萨维奇号（サヴェ－ジ号）



主人公所在的班级噬仇者用于突入世界各地的玛兹尔圆阵的魔航机。



天使马克研究所（エンゼルマ－カ－研究所）

研究对抗魔物手段的先端研究所，“玛兹尔破坏者”、“以太储存器”等对魔物用强力兵器均由这里开发。

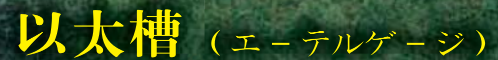


多样的战斗系统

回合制转位战斗

魔物必定有其弱点，玩家可以在魔物的前后左右四个方向进行攻击，攻击的方向若为弱点方向的话，指示的箭头会变为特殊颜色。由于是回合制战斗，敌我的行动顺序跟队伍的速度相关，把握好行动顺序针对敌人的弱点攻击会让战斗事半功倍。





以太槽（エ－テルゲ－ジ）

以太槽分为等级 0 ~ 3、一共 4 个阶段，在战斗中，战况变化、使用特定技能等都会让以太槽发生变化。以太槽等级提升后，我方的行动速度、连锁槽的蓄积速度以及连击数都会有所提升，不过当以太槽到达 3 级时，以太浓度就会开始下降，一口气降为 0 级，这点需要注意。



真·连锁攻击

攻击魔物会逐渐蓄积“连锁槽”，当该槽蓄积到一定程度后敌人会处于“束缚”状态，此时敌人的行动速度减缓，并且攻击时造成的连击数和伤害都会增加，连击数会对战后获得的经验和点数进行加成。攻击敌人的弱点蓄积连锁槽较少，不攻击弱点则蓄积量较多，将“连锁槽”蓄满后会对复数敌人造成“束缚”状态，此时敌人的行动速度大幅减缓，我方的连击数和伤害大幅增加，是连击敌人获得大量经验和点数的好时机。



轻松分辨敌人强度

迷宫中的怪物会用特定的颜色标注其强度，由弱到强分别为蓝→紫→红，玩家可以有选择性地与敌人战斗，当然也有其他特殊标记的敌人存在。



第七巴雷特（セブンスバレット）

第七巴雷特是主人公与女主角协力发出的特殊技，与不同女主角发动的效果各异。



拦截攻击

对危险的我方成员进行援护的系统，可以完全防御敌人的攻击，亲子羁绊值越高，发动的几率也越高。



角色介绍

主人公

CV	丰永利行
使用武器	双剑

本作的主人公，使用星之力净化魔物的圣徒，且是惟一的一位稀人。战斗时使用特殊的双剑“以太储存器”。在身体浮现“圣徒的刻印”时就被转入了亚娜扎特拉学园，在进行圣徒潜能测试时爆发出了很强的以太值，因此被认定为稀人。目前作为魔物歼灭选拔班级的一员进行着净化魔物的任务，对玛兹尔圆阵里出现的魔物有着很深的仇恨。

普通形态

战斗形态

菲宁（フィーネ）

CV	黑石千寻
使用武器	剑铳

比主人公早3年成为圣徒，注重礼仪且有着认真的性格，经常被派遣到其他大陆，战斗能力在圣徒中首屈一指。看上去很酷，但时常会看到其少女心的一面。



普通形态

战斗形态



芙可（フウコ）

CV	Lynn
使用武器	双枪

主人公最早遇到的女圣徒，有着直爽及勇敢的性格，没法放着有困难的人不管。与其他圣徒相比，自己觉得是其中的正常人，有时也有死心眼的地方……

战斗形态

普通形态

塞丽娜（セリナ）

CV	水桥香织
使用武器	脚铳

给人的第一印象是身材小巧以及口是心非，作为圣徒却是有着非常强大力量的最高等级学生。总体来说有着温柔的性格，但非常不直率，给人很强烈的傲娇感。

普通形态

战斗形态

特莉（トーリ）

CV	门胁舞以
使用武器	机关枪

出生后就被研究所养育，对别人说的话深信不疑，没什么常识的坦率的女孩。因为自身成长的经历，对“天空”有着很强烈的憧憬。

战斗形态

普通形态

艾丽（エリィ）

比主人公晚入学1年的后辈，欢乐气氛制造者，给人的第一印象是小巧可爱。对周围的气氛很敏感，貌似很早就知道主人公的事……

战斗形态

普通形态

CV	伊濑茉莉也
使用武器	召唤铳

娜莉嘉（ナリカ）

CV	后藤沙绪里
使用武器	散弓铳

座位在主人公旁边的副班长，对自身没什么自信，但内心非常坚强的、温柔的女圣徒。虽然自己没有发觉，但穿着非常大胆。

战斗形态

普通形态

科洛耶（クロエ）

CV	佐藤聪美
使用武器	操核铳

尽管有着非常优异的成绩，但还是成为了圣徒。因为非常关心圣徒，以对待同年级学生的感觉来对待圣徒，因此有着值得夸耀的偶像级人气。

普通形态

战斗形态

文 阿鲁 美编 sienna

全新的战斗拉开帷幕



RPG 丨角色扮演・收集育成		
雷电十一人 GO 银河		
イナズマイレブン GO　ギャラクシ－		
Level–5	日版	发售日未定
人数未定	售价未定	对应周边未定

3DS

随着动画的热播，游戏的相关情报也接踵而至，下面就来看看这次为大家带来的相关情报吧。

本作沿用《雷电十一人GO》的世界观，讲述了由松风天马、神童拓人以及剑城京介三人带领8名毫无名气的选手组成日本代表队“雷电日本”，冲击世界冠军的故事。8位新人均由黑岩监督所雇佣，全都没有足球经验，因为与黑岩监督缔结了某种契约才站在了绿茵场上。

足球解说员 松居安二郎

本作在比赛中加入了实况解说，新角色松居安二郎将以热情的解说将赛场的气氛带动起来。



日本代表队经理 空野葵

松风天马的青梅竹马，在背后默默支持着雷门足球部的葵这次以日本代表队经理的身分再次与天马一行人站在了统一战线。

成员们的契约是什么？

8位无名的选手与代表队的监督缔结了“契约”！



▶日本代表队的新人选手都与监督缔结了契约，契约的内容都是些什么呢？

▶将在田径和拳击领域活跃的人集中在队伍里，到底是什么缘故？

各自都因为某种理由才站在了球场上



▲以世界第一新体操为目标的野咲樱，以能出国留学为目标加入的队伍。

代表队监督发表了令人惊愕的内容！

日本代表队的退出考试?

在故事的序章，黑岩监督就与缔结契约的选手们谈过关于“退出考试”的事。完成考试的人就可以立即退出队伍，并且算作完成契约。不过却说出了“如果完成了考试，相信没有一人会再考虑退队了”这样的话，监督到底是在做什么打算呢?

只要完成了考试就可以离队?



▲虽然通过契约找来了参赛选手，但接受退出考试的人绝不会少，日本代表队今后将会变成什么样?

用强力的必杀技在全世界展现魅力

虽说都是没有足球经验的新人，但其中不乏其他领域的顶尖选手，因此这些能力也将活跃在足球的领域。其中，瞬木隼人和井吹宗正最早适应了足球，并在比赛中习得了必杀技技惊四座!





瞬木隼人的必杀技

▲活用疾速和回转的反动力，在空中发动的射门必杀。



井吹宗正的必杀技

▶利用灌篮的技巧，将球扣向地面的守门必杀。



FFI V2（足球边境世界大赛V2）

在亚洲预选赛与韩国代表队“火龙”激战

FFI V2是在全世界范围决出第一名队伍的大赛。想要正式参赛，首先必须在亚洲预选赛中获胜才行。不过，这次亚洲预选赛的第一个对手，是过去FFI亚洲预选赛决赛时的对手韩国代表队火龙。面对如此强敌，新生的雷电日本能获胜吗？



►韩国代表队队长，被称为“韩国之风”的李俊勇，是个速度很快的家伙。

►队伍是刚刚组建的新生雷电日本，选手们的凝聚力几乎为零。

日本代表队要怎样战斗？







亚洲地区优胜候补之一的韩国代表队“火龙”，擅长使用火属性的必杀技。

在其还是球员时，曾率领火龙队与元堂守一行人争夺过亚洲预选赛的冠军。



连接网络和朋友一起冒险！



RPG	角色扮演	
3DS	幻想生活 连结 ファンタジ-ライフ LINK!	
Level-5	日版	预定2013年7月25日

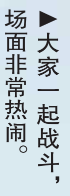
《幻想生活》是Level-5去年推出的一款原创RPG，丰富多彩的职业和广阔的探险地图让其获得玩家好评，一度处于脱销状态，但是游戏内不支持网络联机也成了玩家诟病最多的地方。好在官方很快就公布即将推出大型DLC解决多人网络联机的问题，而《幻想生活 连结》正是解决这一问题之后的完整版。拥有原版游戏的玩家，可以花费2000日元下载升级包，将原始游戏升级为《连结》版，而之前没有购买过的玩家也可以直接花费4980日元购买。

《连结》版支持最多三名玩家通过网络进行联机，并追加聊天机能，在联机过程中可以给一起游戏的玩家发送消息。交换了朋友名片后，在双方都连接到互联网时，纵使不进行联机也可以发送消息给指定朋友，利用这一点能很方便地约定一起联机冒险或者探讨冒险经验。此外在朋友升级、击败大型怪物等好事情发生后系统会发送提示，此时选择拍手，那么双方都会获得额外的开心点数。《连结》版追加了全新的冒险地图，这是一块在之前的地图上从未出现过的谜之小岛，小岛上有着和其他世界各地完全不同的文明，岛上的风景非常奇特，包括独特的栈桥、高耸的巨塔、样式新奇的雕像……还有各种全新的怪物等着玩家们挑战。另外游戏还将添加玩家们一直期待的截屏功能，可以在冒险中自由拍照。

（文：半夏）



▲全新的地图，高耸的巨塔里究竟有什么样的怪物在等着玩家呢？





▶大家一起战斗，场面非常热闹。



▶可以和伙伴们一起摆造型拍照。



▶可以在下屏幕输入语句，和联机的玩家对话。



▶朋友们发生了什么好事情一目了然。

黑暗骑士降临黑门监狱!



ACT	动作
3DS/PSV	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 Batman: Arkham Origins Blackgate
Warner Bros. Games	美版
预定2013年10月25日	

“《蝙蝠侠》系列”的粉丝们今年可谓有福，除了预定在家用机上全平台推出的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》外，掌机平台也会有原创新作《黑门监狱》同期发售。掌机版的剧情紧接在家用机版之后，讲述黑门监狱发生了暴动，蝙蝠侠前去协助镇压并逐步了解到事件背后隐藏的秘密。

本作并不是由家用机版的Rocksteady工作室开发，而是交由开发过《银河战士 三部曲》的Armature工作室负责。与“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”之前的作品不同，本作是一款2.5D式的动作游戏，画面在2D卷轴的基础上增加纵深。除了火爆刺激的打斗外，游戏还很强调探索要素，正如原作一样，蝙蝠侠可以凭借各种高科技的工具探索场景或是击倒敌人，经典的钩锁、蝙蝠镖都会保留。在特殊的侦查模式下，玩家可以看到敌人的视野，凭此来悄无声息地潜入并击倒对手。这样一款重量级作品无疑值得掌机玩家们期待！（文：苍穹）


▲游戏并不是一味地打斗，潜入要素也非常浓厚。


▲掌机版沿用了系列经典的“自由流动式战斗系统”。


▲“侦查模式”下敌人会用不同的颜色表示警觉程度。

运筹帷幄、一统天下!



SLG	模拟・战略
PSV	三国志12 威力加强版 三国志12 with パワーアップキット
Koei Tecmo Games	日版
预定2013年9月内	

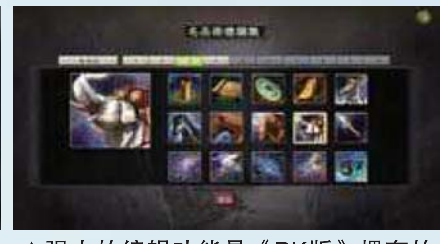
如同大多数玩家预想的一样，已于今年3月1日在PC上发售的《三国志12 威力加强版》宣布将移植到家用机和掌机平台。实际上早前发售的PSV版《三国志12》就已经在初版的基础上加入了“武将拔擢”和“兵法阵”等新要素，此次《PK版》除了特有的编辑功能外，还追加了更多新内容。

“秘策”系统是本作的核心要素，在政、战两方面都有举足轻重的作用，《PK版》追加了“乌合之策”、“毒泉之策”等新秘策，在秘策发动期间需要消耗一定点数来维持效果，此外当敌方势力发动秘策时，自己还可以消耗秘策点数展开防御之策以免除不利效果；突然袭来的异民族会对城市进行破坏和掠夺，玩家需要与其交涉或进行武力镇压；不同都市拥有各自独特的技术，诸如“市场活性”、“虎豹骑育成”等，这也令不同势力间的特色更加分明；此外还有随行参军、连弩等新兵种、3个新剧本，单挑系统亦有所变化，纵使是玩过原版的玩家也需要重新审视这款《PK版》。（文：苍穹）



▲敌我军师的智力高低决定防策的成功率。


▲异民族来袭会对都市造成恶劣的影响。


▲强大的编辑功能是《PK版》惯有的特色。

梦幻世界大战开战！



SLG	模拟・战略
PSV	英雄战姬
	英雄*战姬
5pb.	日版	预定2013年内

本作移植自2012年3月30日发售的PC平台同名游戏。游戏的类型详细介绍为“美少女英雄地域制压型SLG”，古今中外知名的英雄们全部化身为美少女，而玩家扮演的男主人公要从虚拟的日本“Zipang”中的一个都市“邪马台”开始战斗，最终目的是收服所有的英雄，统一全世界。

游戏的系统大致上分为AVG和战术SLG两个部分。AVG部分是常见的日常剧情部分，这里可以看到女性角色的种种剧情，丰富角色的个性；而侵攻其他据点的战术SLG方面，则有些类似于PSP平台上的名作《维纳斯与布雷斯》，交战双方在6×3的格子上展开6对6的战斗，角色特性相生相克，恰当的排兵布阵会决定胜负的走向。成功占领城市后，会出现类似分支任务一样的条目，这些条目包括与女主角培养好感度、获得宝物或金钱、收得新同伴、与其他势力开战等丰富内容。（文：白菜）


▶游戏中的『杀必死』图片赏心悦目。


▶战术SLG界面，可以看到排兵布阵的位置对于战局起主导作用。

这回决不能再“烧鸡”了！



TAB	桌面・麻将
PSP	天才麻将少女 Saki 阿知贺篇 携带版
	咲–Saki– 阿知贺篇 episode of side–A Portable
Alchemist	日版	预定2013年8月29日

继《Saki》的正篇后，外传《阿知贺篇》在热播一年后也终于确定了发售日。本作以本篇女主角原村和小学时期的伙伴们为视点，为了与原村和重逢而向着全国大赛的决胜席拼搏。游戏的可选角色超过20名，故事部分的台词和麻将桌上的鸣牌皆由原班声优全程语音演绎，和牌后角色还会像动画中一样报出役名，临场感极强。麻将部分中，配合角色的当前行动（如和牌、碰牌、发动超能力），会插入CG特写和语音。游戏的原画由动画版制作组“Studio五组”负责，特写超过300张，力求再现原作的热烈气氛。此外，厂商还针对前作玩家反映的“数据读取较慢”问题作出了优化，令牌桌节奏更为流畅，而前作的超能力较为薄弱的问题，不知道是否会在本作中有所改变，毕竟对于《Saki》题材，玩家也许并不想规则太过正统。（文：胧月）


▲松实玄视角，起手便握住7张宝牌，一旦和牌便点数惊人。不过面对宫永照且东一局的环境，这十有八九要悲剧？


▲动画版最高人气角色园城寺怜发动一巡视，该能力在游戏中的实用性应该相当高。

拿着订书机去痛快地勾搭妹子吧！



AVG	文字冒险・恋爱	
PSV	订书机之吻 ホチキス	
TGL	日版	预定2013年8月29日

本作是去年PC平台同名作品的移植版，游戏中玩家扮演的是就读于恒楠学园的主人公元山茂，口才好是其最大的优点。在学园里，学生可以开店贩卖一些奇特的物品，例如女同学的照片、敌对社团的情报等，据说过去还流行着一种能达成恋爱成就的周边。主人公在这之中发现了一个名为“学园生活相互帮助研究会”（简称互助研）的店铺，并在此遇到了学园中如偶像般耀眼的学姐芦川雪乃。互助研由于经营不善而陷入了困境，于是能说会道的主人公便成为了免费劳动力。某天，主人公被雪乃叫到屋顶，并收到了一样东西——“这是可以结缘的订书机”。故事由此展开，不懂女人心的男主角在拿到了传说中的恋爱道具后会有什么后续发展呢?

游戏采用传统恋爱AVG的玩法，精美的画风和漂亮的人设是游戏的一大魅力，移植版会针对PSV的机能加入触屏功能，感兴趣的朋友可不要错过了。（文：阿鲁）


▲元气型角色，声优名叫“秋刀鱼”……貌似很好吃的样子。


▲典型的妹系角色。


▲看上去就很成熟的姐姐……我指的可不是身材！

和可爱的小宝宝一起在绘本世界玩吧！



AVG	文字冒险	
3DS	魔法小恶魔2 魔法梦想绘本 ちび☆デビ！2～魔法のゆめえほん～	
Alchemist	日版	预定2013年7月25日

《魔法小恶魔》连载于少女漫画杂志《ciao》，是一部讲述女子高中生帆乃香因为意外与来自魔界的恶魔宝宝真央相遇、并和真央一起生活的喜剧漫画，作品累积发行数达到了150万部，现在改编自该作品的第2款3DS游戏也即将于7月发售。游戏中玩家要化身为恶魔宝宝幼儿园的老师，照顾包括真央在内的三个恶魔宝宝，以成为一名出色的老师。随着故事的推进玩家可以收集到各种魔法梦想绘本，使用魔法梦想绘本就能和恶魔宝宝们交流，积极地交流能使恶魔宝宝们的心情变好，并且成功完成绘本中的迷你游戏后还能获得魔界点数，用来购买幼儿园的装饰品以及给宝宝玩的玩偶等物品。（文：乌冬）



▶原作中的角色都会悉数登场。


▶帮恶魔宝宝换上可爱的动物装。


▶和恶魔宝宝一起玩迷你游戏。

文 Omushi 编 马修 美编 咕噜



ACT	动作・射击	3DS
触摸对决战车3D–2		
タッチバトル战车3D–2		
Silver Star	日版	2013年6月5日
1人	500日元	–

2011 年 10 月发售的《触摸对决战车 3D》，于今年 4 月达成了下载量 10 万的目标。Silver Star 宣布了这一消息的同时，也公布了其续作《触摸对决战车 3D–2》的情报。续作一改之前“力”与“速”的两种战车搭配，改为“矛”与“盾”的结合，还新增了 7 种敌方战车以及大量极富挑战性的关卡。现在就为各位玩家进行详细介绍。

界面解说

标题界面

ゲ－ムスタ－ト	开始游戏
デ－タクリア	删除存档
クレジット	制作人员名单（获得铜牌后可以观看）
オマケ	战车图鉴（获得金牌后可以观看）

※ 上屏的左下角会显示玩家目前获得的奖牌。



选关界面

①该关卡的地图预览。

②此处有 EXTRA 字样的为扩充关卡，空白的为普通关卡。

③完成过该关卡的玩家战车。无伤完成的话会有星星标记。



游戏画面

①蓄力槽（攻击型战车）/ 防御槽（防御型战车）。
②玩家战车的 HP，受到 1 点伤害便扣去 1 颗心。
③玩家战车的图标。瞄准模式 A 时，代表玩家战车在上屏的相应位置；瞄准模式 B 时会一直居中表示。
④敌方战车的图标，图标大小代表了敌方战车的体型大小。
⑤显示当前的瞄准模式。A 模式下，准星以上屏的中心点为轴心，触碰的位置为炮击的位置，适合在空旷的场景使用；B 模式下，准星以玩家机体的位置为轴心，触碰的位置决定了炮击的方向，适合巷战时使用。
⑥显示连射模式是否开启。
⑦显示当前关卡中敌方战车的总数量及剩余数量。
⑧关于按键的温馨提示。



基本操作

操作	功能
摇杆及方向键	控制战车移动
点住触摸屏	出现准星 / 蓄力（攻击型战车关闭连射模式时）/ 连续射击（需开启连射模式）
点住触摸屏并滑动	移动准星
松开触控笔	射击
A	切换瞄准模式
B	开关连射模式（需获得铜牌）
Y/L	张开防护罩（防御型战车）
START	暂停 / 开启菜单，可以重新开始关卡或选择其他关卡

奖牌获得

本作有简单的成就要素，满足了相应的条件后就可以获得奖牌，金银和铜牌获得后还能解锁相应的模式，而白金牌和钻石牌更多的是一种战绩的勋章。奖牌的获得条件和解锁要素如下：

铜牌	完成第 60 关。解锁连射模式
银牌	用两种玩家战车分别完成所有普通关卡。解锁扩展关卡
金牌	完成第 90 关。解锁战车图鉴
白金牌	用两种玩家战车分别完成所有扩展关卡
钻石牌	用两种玩家战车分别无伤完成所有关卡



战车介绍

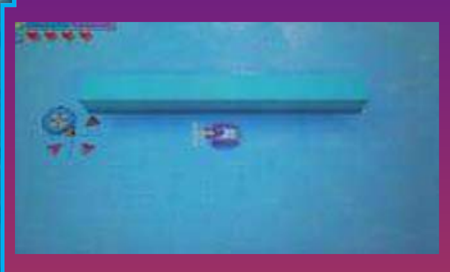
玩家战车

攻击型战车（アタックタイプ）

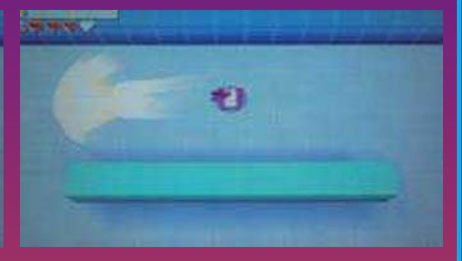
ATK：2	HP：4

普通炮弹可以消除一般的敌方战车的炮弹（包括激光）。非连射模式下，点住下屏幕可以蓄力，蓄满左上角的蓝色槽时可以释放蓄力弹，射程比普通炮弹要远，威力为普通炮弹的 2.5 倍且附加贯通效果，能够消除普通战车及强化战车的炮弹并继续攻击，命中终极战车的巨大红色光弹时会抵消。蓄满紫色槽时可以释放超级蓄力弹，在蓄力弹的基础上威力增加到普通弹药的 7.5 倍，射程及攻击范围也有所增加，能够消除所有炮弹并继续攻击。









防御型战车（ディフエンスタイプ）

ATK：1	HP：6



按住Y或L可以张开防护罩，能够防住所有伤害。张开防护罩时会消耗防御槽，耗光防御槽或松开按键时会解除防护罩，直到防御槽重新蓄满为止都不能使用防护罩。张开防护罩时可以反弹敌方战车的炮弹，玩家战车静止时反弹的炮弹会根据入射角度而反射，移动时会向着前进的方向反射。通常，被反弹的炮弹会保留原本的威力，但是在即将被炮弹击中时张开防护罩的话，会形成反击（Counter），反射的炮弹的威力是原本的3倍。为了区分开来，被反射的炮弹会变成金黄色，而被反击的炮弹是闪烁的金黄色。



敌方战车



普通战车（通常タイプ）

ATK：1	HP：1



最普通的敌方战车，只能射出一发普通炮弹。通常靠数量取胜。

跳弹战车（跳弹タイプ）

ATK：1	HP：1



能发射看上去和普通炮弹一模一样的跳弹，撞到墙壁后会反弹，但只能反弹一次，在巷战中较具威胁性。

三向战车（三方向タイプ）

ATK：1	HP：3



能同时发射三发不同方向的普通炮弹，大量出现时瞬间就会形成错综交织的弹幕。

追踪弹战车（诱导弹タイプ）

ATK：1	HP：1



能发射红色的追踪弹，追踪弹在前进的同时会向着玩家战车的方向靠近，混战时需要留意追踪弹的偷袭。

连射战车（连射タイプ）

ATK：1	HP：3



会连续发射三发普通炮弹，巷战中交火时容易被其吸引火力而导致后方疏于防备。

迫击炮战车（迫击弹タイプ）

ATK：2（迫击弹直击时）	HP：3



会发射黑色球状的迫击弹，迫击弹拥有高弧度的弹道所以可以无视障碍物，直接瞄准玩家的位置发射，落地后会产生伤害值 1 的小范围爆炸，需远离 2 格以上才能避免伤害（强化型需要远离 3 格以上）。用防护罩反弹的话，只会落到玩家战车附近。

钻头战车（ドリルタイプ）

ATK：1	HP：3



发现玩家后会高速并逼近穷追猛打的近身战战车，不会发射炮弹。战车前头的钻头可以吸收除了超级蓄力弹以外的所有攻击，非蓄力弹的攻击要命中钻头以外的部分才能造成伤害。另外，钻头战车撞上防护罩的话会停止攻击并改变方向。

曲线弹战车（ウエーブ光弹タイプ）



ATK：1	HP：1

会发射曲线轨迹左右摇摆的蓝色曲线弹，在广阔的场景容易被流弹擦中。

爆裂弹战车（分裂光弹タイプ）

ATK：2（爆裂弹直击时）	HP：3



兼具三向战车和跳弹战车的特点，会发射类似火球的爆裂弹。爆裂弹撞到墙壁或者是被玩家战车的子弹击破时，会分散成三发伤害值 1 的红色光弹继续攻击。

激光战车（レーザータイプ）



ATK：1	HP：2

察觉玩家战车时，会进入储能状态，然后向玩家战车所在的位置发射速度极快的激光，防不胜防。在该战车储能时及时水平移动可以回避。

隐形战车（ステルスタイプ）



ATK：1	HP：1

发射红色光弹的战车，一般处于隐形状态，隔一段时间会显露身姿然后再次隐形。隐形时只能通过下屏幕的地图和光弹来判断其位置，可以用触控笔直接点击下屏幕的敌方图标来瞄准发射。

漂浮战车（ホバータイプ）



ATK：1	HP：1

由于漂浮所以不受地形影响，可以在空穴和输送带上自如地移动。移动速度快，瞄准其前进方向提前射击方能命中。

终极战车（スーパーボスタイプ）

ATK：5（主炮直击时）	HP：50

每隔 10 关就会出现的巨大战车，在不同的关卡会有不同的移动方式，只要击破终极战车就可以直接完成关卡。战车两侧有六个炮口会发射普通弹药；中间的主炮会发射巨大红色光弹；玩家战车进行近距离接触的话会被碾爆而直接 Game Over。

强化战车（ボスタイプ）

ATK：3	HP：5

除了终极战车外，所有敌方战车均有强化版本，称为强化战车。除了体型变大外，攻击方式与原本的战车一模一样。同时，如果玩家战车与强化战车近距离接触，也会被碾爆而直接导致 Game Over。



▲被强化战车碾爆的瞬间

地形机关

	绿色方块	无论敌我都可以通过炮击破坏的障碍物。
	红色方块	只能通过攻击型战车的蓄力弹破坏的障碍物。
	地雷	初始为不可见状态，玩家战车靠近时才会出现，一秒后会发生伤害为 1 的爆炸。被爆炸波及的话，无论敌我都会受到伤害。
	输送带	踏上去后会随着指定方向移动，根据其速度分为可逆行和不可逆行两种。在输送带上灵活使用顺行加速和逆行减速，是回避敌方炮弹的重要技巧。
	能量球	伤害为 1 的机关，无伤通关的最大敌人。有固定型和移动型两种形态，移动型在狭窄的道路中会直线前进，在宽阔的场所会沿着墙壁不断反射，撞到玩家战车或防护罩时会改变轨迹。

游戏心得

1. 连锁爆破：当敌方战车被击败时会爆炸，如果有其他的敌方战车处于爆炸范围内的话会受到伤害，伤害值相当于爆炸战车的血槽值。当敌方战车聚集在一起时，只要击破其中 HP 最高的战车，就可以将其周围的战车连带破坏掉，是用于解围的重要技巧。而且我方战车是不会受到爆炸影响，即使近身使用也没有问题。

2. 连射模式：获得铜牌后可以开启连射模式，连射模式下点住下屏幕，战车会连续发射三发炮弹，近身战时火力会得到极大增强，建议玩家尽快完成第 60 关以取得铜牌。不过，玩家战车发射的炮弹在画面最多只能同时存在三发，在中长距离的战斗或者是运动战时，连射出的三发炮弹如果都没有命中，那么直到炮弹消失为止，战车都会处于哑火的状态。此时防御型战车还有防护罩可以防身，以攻为守的攻击型战车就真的完全没有防备了。所以，适当地关闭连射模式还是有必要的。

3. 敌方对策：似乎是为了配合游戏中的关卡的高难度，一般时候敌方战车的 AI 显得比较低，只会漫无目的地移动而不会主动追击玩家；但是，一旦玩家战车出现在敌方的射程范围内，那么敌方就会第一时间开炮，同时面对多台战车时，游戏更会立马变身为弹幕射击游戏。由于关卡是没有时间限制的，关卡评价也只有无伤这个标准，花点时间等待敌方分散再逐个击破可以确实地获得无伤评价。当然，对自己射击技术有自信的，也可以试试一骑当千的感觉。

玩后感

游戏操作简单，容易上手，普通关卡可以体验到射击游戏的爽快感，扩展关卡则能让人感受到解谜游戏般的紧迫。相比起前作的两台战车，本作的“矛”与“盾”之间的区分更加明显，同一关卡也能带来两种不同感受。新增的敌方战车增加了战斗时的变数，而终极战车的加入更是弥补了前作没有 BOSS 战的遗憾。不过相比起战车方面的充实，地形机关方面就显得有些种类不足，而且关卡本身缺乏挑战要素，无伤通关后就失去了让人再玩一次的动力。另外，因为敌方战车的 AI 问题，能否完成关卡有时是需要看运气的。不过对于喜欢怀旧的玩家来说，本作不失为炎炎夏日里一道美味的开胃菜。

栏目主持：LIKY 文 Civily练

虽然要到10月份才发售，但是《口袋妖怪 X·Y》的每一条新闻都让小C激动不已，新公布的图片中可以看到更多角色和场景，比如一个玩摄影的小姑娘家中的很多装潢和细节摆设都是和相机有关系，蓝天上的云朵也由多层絮状来进行表现，足见任天堂发力的程度，总之越看越等不及呀！



游戏一品轩

本辑游戏推荐

在童话世界自由自在地生活

PSV	圣魔导物语	
	圣魔导物语	
Zerodiv	RPG	日版

《魔导物语》原是SS平台上一款口碑不错的RPG，虽说小C当时没有亲自玩过，但在街边的游戏厅里那个魔法与剑的世界却吸引我站着看别人玩了好几个下午的时光，实在是没有想过时隔这么久这个系列居然在PSV上复活了。所谓期待越多失望也越多，原以为本作和原来还是同一个调调，但实际却已经从正统RPG演变成了迷宫型RPG，标题的LOGO没有丝毫的庄严感，就连人设也变成了休闲卡哇伊风格，略显遗憾。本作和同类游戏相似，都分为城镇和迷宫两大板块，在前者中主要是以文字冒险游戏那种立绘对话形式展开，人物会随着剧情变化而眨巴眼睛或嘟嘟嘴，显得活灵活现（普普鲁卖萌指数很高呀）。在游戏中完成各种魔导咖喱是探索的目标，玩家在迷宫寻找的也是各种与之相关的素材，迷宫探索是以全3D呈现的，但相比之前华丽的城镇2D画面就没那么细腻了，或许是由于自动生成迷宫的原因，很多地方都给人一种单调的堆砌感。本作整体设计思路和“《风来的西林》系列”相似，每次进入迷宫主角的等级都是从Lv1开始，等级只有通过尽量多的战斗来提升，不过战斗越多也意味着风险越大，玩家要准确走位计算自己的步伐，且合理利用捡到的道具来减低死亡的风险，比如在遇到一群敌人时最好的方法就是把它们引到比较窄的通道里逐个击破，如果没有地形条件也不必紧张，首先保证不是背对敌人，再释放一些范围性魔法争取更多的时间和空间，不过玩家要注意的是在使用道具的同时敌人也会行动一回合，在加血补药时务必留出更多周旋的余地。此外，做料理与合成装备也本作中是一大乐趣，游戏中的纸娃娃系统也允许主角头饰、服装、武器的变化在外观上呈现出来。平心而论，抛开先入为主的印象，本作在人设、丰富度方面都做得不错，整体感觉非常休闲轻松，不过喜爱前作风格的玩家或许需要一定时间去适应这种变化。



▲咖喱塔里面藏着什么好东西呀？



▲个人其实挺喜欢本作的画风的。

推荐给：喜欢迷宫探索的玩家·喜欢萌妹子的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP	乐园男子	
乐园男子～ビ−ストハ−レム～		
Takuyo	AVG	日版

本作是根据同名漫画改编的一款女性向恋爱冒险作品，早在游戏推出前就已经积累了超高的人气。或许主要是针对女性的原因，本作在人物细节上花的功夫很多，特别是男主角们那一缕缕的头发和各角度的神态真是帅气得不行，相比之下场景的光线运用就显得平庸不少。在推动剧情上本作乏善可陈，也是通过不同的选项来决定故事的走向，惟一的亮点就是在获得“野兽策”这个道具后许多隐藏要素会揭露出来，比如平时跟帅哥对话时他会跟你装，说对XX好感兴趣什么的，但在拥有野兽策后你可以聆听到他内心真实的想法，并且在出现分支选项时玩家能在界面左边看到选项对不同男主角好感度的影响，这个功能对那些一心只想追随某位特定帅哥的玩家来说是非常有用的。此外，本作也按惯例在画廊模式中收录了语音、壁纸、动画等内容。小C没有那个体力打出本作的每一个分支，不过从官方号称的众多重口味故事结局来看，只要玩家有心，很有可能就会把这个原本单纯的学院恋爱情节玩成后宫大乱斗。



▲这两人除了头发似乎没啥区别呀。

推荐给 女性向游戏爱好者・喜欢美男子的玩家

NDS	宝贝生活	
Baby Life		
PAN Vision	SLG	欧版

养猫养狗养马，此类的育成游戏在NDS上也不算少了，而本作这个“养人”的主题却给玩家带来了不一样的体验。在建模上本作无法回避NDS的机能硬伤，但已经尽可能地在场景细节和颜色搭配上做到合理，镜头角度和透视的运用值得称赞。和同类游戏有所不同，本作刚开始是一个线性的游戏流程，把教程融入在了其中，玩家要按照顺序抚摸婴儿、陪他玩球、喂他喝奶等，或许会让人感觉不太自由，但在短短几分钟之内玩家就可以快速了解到游戏的目的、操作以及流程。真正开始游戏后其实并没给人带来之前节奏紧张的感觉，反而用触摸屏一边给婴儿喂奶，一边用手绢擦漏掉的奶让人倍感温馨，哄睡觉的时候把数绵羊的灯打开，拿几个玩具给婴儿，然后等待他渐渐合上眼即可。此外，本作还设置了一个很有意思的系统，玩家可以通过在一个画板上画画和不会说话的婴儿进行交流，比如画一个心代表我爱你，画一个碗代表去吃饭，而表达成功后婴儿会朝着你卖卖萌，相信喜欢小孩的玩家在本作中一定能找到属于自己的乐趣。

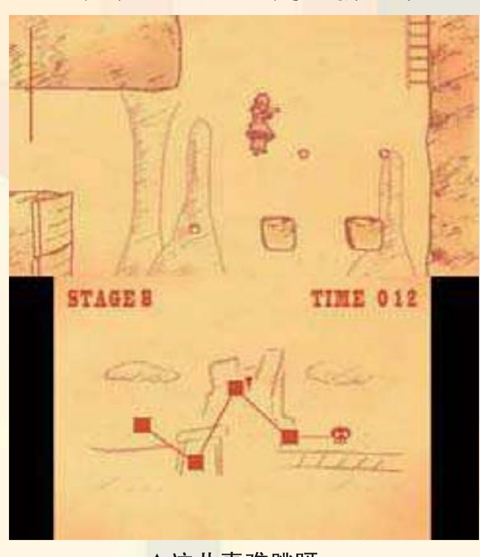


▲宝宝要喝奶咯！

推荐给 喜欢小孩的玩家・育成游戏爱好者

3DS	枪手故事	
GUNMAN STORY		
Flyhigh Works	ACT	日版

本作是任天堂e商店新上架的一款休闲动作游戏，暖暖色调给人一种在羊皮纸上游戏的复古感觉，天马行空的想象给人带来不少惊喜。游戏中玩家扮演一名勇敢的牛仔，为了救出被绑架的市长女儿并维护秩序而踏上了征程。本作画面比较有特色，铅笔的笔触结合动态特效让整体显得活灵活现，而游戏在操作方面和画面一样简约，即使是新手也能很快掌握。本作给我的感觉和《魂斗罗》有点类似，就是上手容易深入难，高难度的跳跃和擦身而过的子弹让人无时无刻都处在紧张状态，BOSS战中更是需要策略与其长时间进行周旋，还好本作并没采用“秒死”设定，画面上的血槽可以通过在关卡中打死敌人或小动物获得的食物来补充，并且随着故事推进玩家的武器也有机会得到升级。让人较惊喜的是本作在西部题材的基础上进行了发展，后期居然还可以坐着火箭进入太空，只是敌人在AI设计上略显死板，一旦找到套路后新鲜感会打折扣。



▲这儿真难跳呀。

推荐给 动作游戏爱好者・喜欢高难度游戏的玩家

NDS 被遗忘的军团

Forgotten Legions

Cypronia	SLG	美版

《被遗忘的军团》是DSiWare上一款以欧洲神话为背景的策略类作品，乍一看本作无论背景设定和画面风格都与“《魔法门英雄无敌》系列”有些类似，但实际上其本质是一款塔防游戏。本作有两个主题共三十个关卡，每个关卡的地面都被划分为了很多小格子，一开始玩家的部队将会被放置在屏幕的右方，每个单位都会自动向前移动迎击左方袭来的敌人，而不同的职业在队伍中的职能区分较大，并在运用上存在一定技巧，比如法师具有远程强力攻击，缺点就是防御太弱，需要“炮灰”骷髅兵进行策应，而玩家可以提前通过触摸屏在空地上设定移动箭头指导阵型变化，让队伍时刻都能保持高效率。让人有点遗憾的是在剧情模式的后期游戏的平衡有所缺失，阵型和职业搭配的变换对战局的影响越来越小，玩家的参与感也就没那么足了。此外，本作的无尽模式非常具有挑战性，玩家需要不间断地规划布局，最后获得的成绩可以上传到排行榜与全世界的玩家分享。



▲我方部队与敌人交战激烈。

推荐给 塔防游戏爱好者·喜欢谋略布局的玩家

NDS 莫克莫克

Moke Moke

G-STYLE	PUZ	美版

大乱斗游戏历来是亲朋好友聚会时的首选，而本作就是这样一款非常具有娱乐性的作品，能让参与的人都玩得很欢乐。游戏的画面采用了小清新卡通风格，玩家们要在关卡中扮演四个头戴“竹蜻蜓”的小熊相互抢夺宝石并把其放进宝箱里。本作的关卡版面看起来不大，但竞争可不小，玩家不仅可以互相推搡，还能利用关卡中炸弹、加农炮、闪电等道具对别人进行打压，比如有的关卡中存在可以穿越的时空门，玩家可以尾随在另外一个人的身边，待其快接近时忽然把他推进去瞬移到其他地方，此时玩家大可乘着这几秒的间隙时间抢夺宝石放入宝箱。除了多人乱斗外，本作还为玩家提供了其他的模式选择，个人觉得二对二的模式还挺有趣，相互之前的配合可以衍生出不少自发性玩法，争斗也是异常的激烈。本作整体感觉非常不错，清晰明了的游戏规则和结构可以让人玩得很开心也不会感觉过于紧张。



▲从加农炮里面射出来。

推荐给 喜欢众乐乐的玩家·休闲游戏爱好者

PSP Megpoid 音乐游戏

Megpoid The Muic

ParaPhray	MUG	日版

Yamaha的Vocaloid2语音系统创造出的虚拟歌手初音未来已经被很多人熟知，而本作是以这个系统创造的另外一个歌手GUMI为主题制作的音乐节奏游戏。本作的画面表现力还算不错，角色惟妙惟肖的神态和华丽变幻的场景都可圈可点，不过镜头拉近后角色身上的锯齿非常明显，依然能看出PSP的机能限制。游戏根据难度在画面上最多会有4条节奏线，按钮图标从右向左飞出来，这些图标大部分都踩在歌曲整体节拍上，只有一些少量的旋律比较难对付，长按、同按、连击等方式的组合让操作十分爽快，特别是长按切勿错过，成功吃满后分数会猛的一下增加不少。作为一款偶像游戏，音乐之外还有很多值得关注的地方，在GUMI的房间中，玩家可以使用游戏中获得的点数购买各种衣服和道具，并更换房间装饰，满足特定条件还可以看到GUMI的私密日记。本作的曲子质量确实挺不错的，就是在图标飞入的时候非常模糊，更多是在靠颜色进行辨识，如果这点能改进能让游戏体验提升不少。



▲非常卡哇伊的舞台。

推荐给 音乐游戏爱好者·GUMI的粉丝们

NDS 米菲的世界

Miffy’s World

PAN Vision	PUZ	欧版

小C第一次接触米菲是从买晨光的文具开始的，可爱的小兔子让人过目难忘，而本作则是根据米菲改编而成的一款作品。游戏的画面非常有特色，大片的高饱和色块看起来非常卡通，完整还原了米菲的世界观设定，特别是通过自行车在几个风格不同的关卡中穿梭，会有种旅行的感觉。在系统方面，制作公司采取了比较保守的做法，把故事剧情和一些好玩的小游戏进行结合，通过左右移动来到公园或特定物品面前，玩家就可以直接点进去游玩，只是这些翻牌、考记忆力等小游戏都略显老套，对于一些玩家来说或许会觉得腻味。虽说游戏针对的是低龄玩家，厂商还是在本作中加入少量且简单的解谜元素，大都是帮某只兔子买汽水，但是卖汽水的又遇到什么困难等等，比较贴心的是在菜单中这些解谜或任务的流程都画成了可爱的卡通画，看了让人非常的温馨。本作的游戏氛围营造得比较好，穿插的游戏和极其可爱的画风对于低龄玩家来说难以抵抗，惟一的疑问是为什么游戏所有角色的语音都是同一个人配的呢？



▲简单的线条居然能构造出这么可爱的童话世界。

推荐给 家里有小孩的玩家·喜欢米菲的人

3DS 橡皮糖熊 迷你高尔夫

Gummy Bears Mini Golf

Clockwork Games	PUZ	美版

橡胶熊是美国的一个虚拟卡通人物，它推出的唱片轻松搞笑，给人们带来了不少欢乐，而近日这只有趣的小熊跨界到了游戏领域，以高尔夫的形式登陆到了3DS平台。就画面来说本作实在是有点差，猛的一看还以为是NDS游戏，贴图毫无细节可言。本作的操作还算简单，游戏所有动作都集中在下屏，玩家通过调整击打中间球体的位置、旋转和力度来决定最终的路线，由于场地的高低变化很复杂，想一次性完美地把场地中的金币吃光是异常困难的事情，特别是当需要挡板反弹球路时更需要玩家同时具备精细的操作和一定的想象力，而当玩家完成一次漂亮击打时系统还会以摄影机视角重放整个过程。如果觉得自由模式玩得不爽，本作的生涯和联赛模式也很值得挑战，只是在规则细节和流程上缺乏变化，长时间游戏会给人带来冗长的感觉。

▲要开球咯！

推荐给 橡胶熊的粉丝·高尔夫爱好者

一品短消息

PSP/PSV ●移植自PC平台的经典游戏《发明工坊》在近日发布了简体汉化版，该版本在PC文本的基础上进行了润色，提升了汉化质量，系列游戏的粉丝玩家不要错过。

NDS/3DS ●Super Sting的第一弹作品《混沌时代6》在近日发布了汉化版，该版本只有少量不影响剧情的图片没有汉化，喜欢策略类游戏的玩家值得一试。

●Square Enix和日本少年月刊杂志《V Jump》联手制作的NDS游戏《夺宝猎人》在近日发布了简体汉化版，该版本汉化了全部剧情和绝大部分的图片，但还存在少量并不影响游戏进行的小BUG。



硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 狂战士

《怪物猎人4》的发售日终于定了下来，不止各位猎人等到脖子都长了，各周边厂商也是迫不及待，等游戏出就推出了各种各样的周边，准备榨干各位猎人的荷包，这次我们就来看看《MH4》的相关周边吧。

《怪物猎人4》狩猎装备 雄火龙红

一款专门为3DS设计的狩猎握把，以《怪物猎人》中经久不衰的怪物雄火龙为主题，整个手柄呈火红色，并且还有印有如雄火龙翅膀上那样的黑色纹路。握把部分的手感非常舒适，LR键也更容易按，整体操作性得到了提升，即使长时间狩猎手不容易累。另外周边中还附带一条挂绳。

品名	モンスターハンター4 ハンティングギア for ニンテンドー3DS リオレウス レッド
出品	Hori
对应机种	3DS
官方价格	1780日元









《怪物猎人4》狩猎装备 黑蚀龙黑

有3DS的狩猎装备，当然也少不了3DS LL的，3DS LL的狩猎专用握把以《MH4》的标题怪物黑蚀龙为主题，整体呈紫黑色。同时设计也与3DS的有所不同，由于3DS LL本体大，所以手握的部分没有3DS的那么长，比较贴合3DS LL机身，并加上防滑的凹凸纹。同样周边中也附带一条挂绳。

品名	モンスターハンター4 ハンティングギア for ニンテンドー3DS LL ゴア・マガラ ブラック
出品	Hori
对应机种	3DS LL
官方价格	1980日元







《怪物猎人4》3DS/3DS LL周边套装

包含了主机保护壳、卡带盒、挂绳、贴纸的《MH4》主机周边套装，和前面介绍的握把一样分为3DS和3DS LL两种，3DS的以雄火龙为主题，周边主色调为红色，保护壳上印有雄火龙的图案；而3DS LL以黑蚀龙为主题，周边主色调为紫黑色，保护壳上印的是黑蚀龙的图案。

品名	モンスターハンター4 アクセサリーセット for ニンテンドー3DS/3DS LL
出品	Hori
对应机种	3DS/3DS LL
官方价格	1980日元（3DS）/ 2180日元（3DS LL）







《怪物猎人4》3DS LL收纳包

品名	モンスターハンター4 3DS LL ポーチ
出品	Capcom
对应机种	3DS LL
官方价格	2520日元




Capcom自家出的《怪物猎人4》主题3DS LL收纳包，除了可以收纳3DS LL，内置的口袋还能装两张3DS的卡带以及3DS的充电器。收纳包使用皮革材质，正面印有醒目的《MH4》纹章，怎么样？是不是很有猎人的感觉呢？

《怪物猎人4》多用途底座

以黑蚀龙为主题的底座，可以将3DS放入内，从侧面的开口接上充电器进行充电。除了3DS外，也支持手机和智能手机等掌上设备。底座上的黑蚀龙帅气十足，摆在家里作为装饰也非常合适。

品名	モンスターハンター4 マルチスタンド
出品	Capcom
对应机种	手机/智能手机/3DS/3DS LL
官方价格	2625日元







栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

当大家看到这辑《掌机王SP》的时候，相信各位学生玩家都在过着暑假了吧，不知道大家的暑假都是怎么过的呢？是外出挥洒汗水，还是窝在家里打游戏，不管怎样，都可以趁假期好好休整一番。好，下面来看看国内的电玩市场近况。



经过了之前一个多月下行电梯一般的持续降价，端午节过后游戏主机价格又开始强势反弹，而越是这样的涨价，很多高考结束的“高三党”同学们依然是以一种暂时挣脱了束缚的心态无忧无虑地选购起了心仪已久的主机。而且从上游渠道反馈的消息来看，因为时令政策的严紧，主机供货比较紧张，价格也会随着暑期的临近继续上涨，最近放假了准备购机的同学还是多少要微调一下预算了。来看看具体的价格，PSV方面，之前1180元无人问津的黑色主机已经回到了1300元以上的价格；彩色主机里面，白色最贵，同时也是涨幅最大的，为1450元甚至更高；蓝色和红色的价格比较适中，在1350元左右，对于想要购买彩机的玩家来说算是目前较为合理的选择了。所幸的是虽然主机价格上涨，但是配件和相关软件还是维持在了之前的水平上，而且随着PSV在国内的缓慢普及，组装配件的品种也渐渐丰富了起来，比如用来装PSV卡带的收纳盒就有多个品种，价格在20到50元不等，一般都是根据收纳卡带的数量不同而价格不同，对于拥有多张游戏的玩家来说是很方便的配件，另外还有将主机扣在其中的握把手柄；套在类比摇杆上的摇杆套；二合一功能的手绳等等，这些配件因为价格低廉，购买时可以向商家提出赠送，一般都会得到满足。

3DS LL的价格也不甘示弱，批发价几乎要降到1000元的主机迅速攀升到了1250元，新发售的薄荷绿更是间歇性的断货。因为《怪物猎人4》的限定版主机选择了3DS LL机型，这就意味着年内肯定不会再公布新型号主机了，价格的提升多少也和商家解除了后顾之忧有关（既然没有新机型，那就不用急着卖了），最后要提醒大家的还是老话题了，不管多么抱怨游戏分区制度的不合理，但是想首发玩《怪物猎人4》的话，还是老老实实选择日版主机吧。





学生党们终于等得云开见明月，盼到了渴望已久的暑假。因为在国内掌机玩家很大一部分都是学生党，所以每当放都会迎来掌机市场的旺季，今年估计也不会例外，不过跟往年不同的是，这次只有销量略有上升，价格并没有像以前一样相应提高，毕竟主机没有破解，国内又不缺货，所以一直是白菜价。

PSV价格1200元的零售价不知道要保持到什么时候了，最近都没什么变化报价写起来都好单调，如今PSV在核心玩家圈子已经算是较为普及了，不过对于非死忠玩家来说，不把PSV当做PSP那样的游戏机，而是当做iPAD一样的平板电脑来看待的并非少数。PSP-3000现在性价比依然很高，毕竟破解了，900元左右的套装属于一次性投资，可以玩到很多经典游戏，就像当年的PS2一样。

3DS LL现在的价格是1150元左右，性价比还是不错的，顺便说一下，最近玩惯了3DS LL以后再回过头玩老版3DS感觉屏幕瞬间缩小了很多似的。

配件方面，PSV的记忆卡的价格最近没有太大变化，保持在80～400之间，主机白菜价就算了，配件也跟着白菜了，当年PSP发售一年多以后记忆棒依然是天价。目前正版游戏价格较贵，手头不是特别宽裕的同学，可以考虑租借，交换或者购买二手，选择老游戏也是个不错的方法。

又想起当年读书的时候，掌机在上学期间是神器，到了暑假则基本放一边吃灰，暑假的时候不愿意宅在家里，基本是在街机厅或者球场上度过，似乎跟现在的孩子们截然相反啊。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
北京	绿洲电玩	980	880	1250	820	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1300	900	80	130	200
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1280	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	1000	1300	750	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1180	1380	850	70	95	180
广西南宁	光派电玩	1000	1000	1300	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
北京	绿洲电玩	1180	1350	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1380	1680	80	180	260	400
江苏苏州	哇靠电玩	1280	1380	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1250	1340	99	175	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1280	1350	99	175	280	450
广西南宁	光派电玩	1300	1450	140	220	340	550

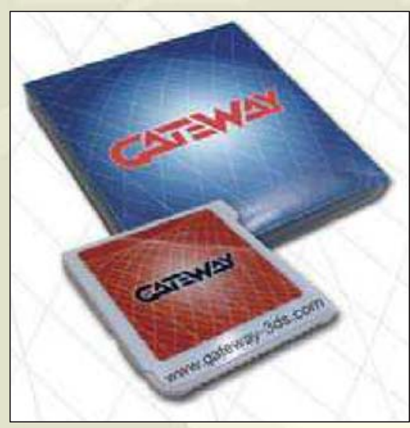


栏目主持：乌冬 文 月下雪影

3DS烧录卡再掀波澜，Gateway 3DS出师未捷身先死？

自从进入次世代以来，3DS烧录卡就始终是玩家们最为关心的话题之一。曾几何时，在三大游戏厂商里面，任天堂的反破解机制被称为鸡肋，因为除了NGC之外，所有的主机都是同时代中被先破解的，虽然这间接的促成了国内任天堂硬件市场的繁荣，但NDS、Wii后期的游戏销量比例下滑开始让众多的第三方厂商对任天堂的反破解水平提出质疑，最终任天堂痛定思痛，推出了全新设计改进的3DS和Wii U，发售至今都尚未被破解，这足以证明任天堂在反破解道路上做出的努力。不过比起Wii U，3DS在破解方面还是有一些惊喜的，像是最早的Crown3DS，随后的Gold3DS，还有前不久的Ace3DS Pro，都通过视频佐证了自己破解过3DS，只可惜最终的效果不尽如人意，无法满足玩家的期待。

上辑的完稿日当天，我们又迎来了一款全新的3DS烧录卡Gateway 3DS，和它们的前辈一样，官方先在网上放出了一段破解视频，从视频中我们可以看到，Gateway 3DS支持microSD卡，采用弹簧式插槽设计。官方在演示Gateway 3DS运行3DS游戏时，使用了3DS LL主机，并刷写了最新固件，在短短的几分钟视频里，Gateway 3DS一共运行了三款游戏，分别是《生化危机 启示录》，《路易的鬼屋2》和《超级马里奥3D大陆》，只不过每换一个游戏，官方都需要换一张microSD卡。这在后来也引发了玩家的质疑，甚至有内幕人士称不同容量的microSD卡只能运行与其容量相等的特定3DS游戏，而且还表示游戏的存档会成为大问题，因为存档并非存储在microSD卡上，而是保存在烧录卡内部的存储空间，这样一来，换游戏时存档就有可能出现读取错误或者无法保存的问题。不过现在Gateway 3DS还暂未发售，所以内幕人士的爆料暂时还无法判断是否准确。目前Gateway 3DS官方的标价是80美元，折合人民币490元，笔者会在烧录卡发售后对其进行详细的使用测试，以确认烧录卡的真实性。官方原定烧录卡在6月底发售，不过前不久更新的6.0.0-12系统已经将尚未发售的Gateway 3DS封杀，因此具体的上市日期可能会有所延后，现在官方表示正在全力开发6.x系统的破解补丁，未开发完成前烧录卡恐怕还不能发售，Gateway 3DS会不会因此直接悲剧？我们还是继续等待吧。最后，让我们看一下来自Gateway 3DS官方网站的一些问答，玩家可以通过这些问题，进一步了解Gateway 3DS的情况。



▲Gateway 3DS月底即将上市，3DS烧录卡将借此重铸辉煌？

问：一张microSD卡只能储存一个游戏吗？
答：目前是这样的。
问：microSD卡的大小必须跟原来的游戏大小一样吗？
答：只要microSD卡的容量是大于游戏ROM大小的就行了，不一定要一样大。
问：烧录卡可以玩来自不同地区的游戏吗？
答：目前还不行，但是由于玩家需求，我们已经开始着手研究了，或许以后可以。
问：它可以使用自制软件吗？
答：不行的。
问：可以保存游戏吗？一旦你更换游戏会不会丢失游戏存档？
答：现在我们正在努力让烧录卡支持备份和恢复游戏的数据保存。
问：任天堂更新后烧录卡还可以使用吗？
答：一切皆有可能，我们不会投机取巧的，不过玩家应该尽量避免主机的系统更新。
问：游戏多大？microSD卡最小是多少？
答：ROM容量从256MB到4GB不等。
问：可以本地多人联机吗？在线联机呢？
答：都可以的，但我们还是建议不要在线联机。
问：游戏还能连接互联网更新吗？
答：可以的，但我们同样不建议更新。
问：烧录卡可以升级吗？
答：可以的。
问：它能否运行NDS游戏吗？
答：不行，但是有许多替代方案。
问：烧录卡的建议零售价？
答：80美元或65欧元。

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

攻略透解

POCKET HALO 光盘视频收录 文 阿鲁 美编 Juxi

"《大金刚王国》系列"是一款非常硬派的横版过关类游戏，本作是Wii版同名作品的移植版，游戏的素质毋庸置疑，除了对应3D显示以及变得更适应掌机的操作外，更是增加了8个全新的关卡，丰富的收集要素也是游戏的一大魅力，下面就跟随小编的脚步，来对这款作品做一个全面的解析。

3DS

ACT 丨动作・平台		
大金刚王国 回归 3D		
Donkey Kong Country Returns 3D		
Nintendo	美版	2013年5月24日
1～2人	34.99美元	无对应周边

系统详解

操作一览

按键	操作
滑杆/方向键	移动，游戏默认为滑杆操作，要切换为方向键操作需要到OPTIONS→CONTROLS里进行更改
A/B	跳跃
X/Y	特殊动作
L/R	攀爬（需长按）
START/SELECT	暂停并打开菜单界面



特殊动作

捶地： 单按X/Y键，一些机关或场景道具需要用到该操作来启动或破坏。

吹气： 按住下方向的同时按X/Y键，场景中部分道具如蒲公英、草、风车等都需要用该操作来破坏或启动。

翻滚： 移动时按X/Y键，翻滚时带攻击判定。

大跳： 踩踏敌人、使用蹦床的同时长按A/B键可以跳得更高。

滚跳： 翻滚时起跳，是游戏中非常重要的技巧，该操作不但可以增加跳跃距离，而且可以在翻滚的任意时间段起跳，说得更明白一点就是可以故意往无法搭脚的地方翻滚，然后在空中起跳脱离危险，游戏中不少字母和拼图碎片都需要用到该技巧来收集。

漂浮： 有同伴之后才能使用，跳到空中时长按A/B键可以滑翔一段距离，骑上犀牛后依旧可以使用该操作，不过滞空的时间会变得很短。

连滚： 有同伴之后才能使用，翻滚时连点X/Y键就可以一直以翻滚的状态前进，是时间挑战模式里赶路的不二法门。

界面解说

大地图界面

1.关卡名。
2.关卡，红色表示未过关的关卡、蓝色表示已过关关卡、白色表示商店、五角星表示BOSS关。
3.已收集完该关卡的字母。
4.已收集完该关卡的拼图碎片。
5.已完成该关卡的时间挑战模式。
6.已完成该关卡的镜子模式。
7.时间挑战模式的成绩。





关卡界面

1.大金刚的血量。
2.当前香蕉数量，满100个奖励一条命并且香蕉数量归零。
3.大金刚的生命数量。
4.小金币数量。
5.当前拼图碎片收集情况。
6.当前字母收集情况。
7.关卡名。



收集要素

游戏中包括香蕉、金币等要素在内，可收集的要素不少，不过香蕉主要用于奖励，金币则是用来在商店购买物品，不算太重要的物品，因此这里就不再着重说明，这里提到的收集要素主要指的是字母和拼图碎片。需要注意的是，如果主动在菜单界面退出关卡的话，当前字母和拼图碎片的收集进度直接清零，不过已获得的香蕉和金币会保留。



字母

除了BOSS关、神庙关以及第九大关外，每一关都隐藏着“K”、“O”、“N”、“G”四个字母，需要在一次游戏中将四个字母全部收集并过关后才算集齐。需要注意的是，游戏中拿到字母但是死亡的情况下是需要重新收集的，如果经过保存点时已经收集了字母，那么死亡后是接着保存点的进度开始玩，之前已经拿到的字母可以不用重新收集。将一个大关里每个小关的字母都集齐后可以开启本大关的神庙关。

拼图碎片

除BOSS关外的每个关卡都隐藏着5～9个拼图碎片。和字母不同的是，只要收集过一次碎片且过关，那么该碎片就会被记录在案，下次进入该关卡时遇到此碎片会显示为透明状，不需要再次收集。拼图碎片的收集主要对应主菜单界面“EXTRAS”里的内容，包括鉴赏图片、影像等。

游戏模式

本作在开始新游戏时有两个模式可选择，分别为新模式（NEW MODE）和原始模式（ORIGINAL MODE）。原始模式与Wii版相同，而专门为3DS版增加的新模式，其与原始模式的区别在于多了一滴血、可购买道具种类增加了3个、购买道具所花费的金币数量有所减少。

关卡里出现的一些要素

木桶

具体分为用来发射大金刚的木桶和被大金刚抓着扔出去的木桶。发射大金刚的木桶具体分为指向型和非指向型。指向型木桶的标志为箭头，箭头所指的方向即为发射方向，游戏中有些带箭头的木桶还会转动方向，因此不要急于发射；带对话框符号和骷髅符号的木桶均为非指向型，对话框符号木桶为自动发射，骷髅符号木桶为发射后会自动销毁。大金刚可以抓取的木桶为DK木桶和普通木桶，DK木桶扔出去着地后就会破碎，之后小猴子作为同伴骑到大金刚的背上，除了多出一些特殊动作外，血量还会增加一倍，受到伤害时优先扣除同伴的血量，在有同伴的情况下砸碎DK木桶可获得全回复的效果；一般木桶扔出去后不会破碎，而是会沿着路面一直滚动，直到碰到墙壁才会破碎。



矿车

本作中的矿车分为大小两种类型。大金刚在乘坐大矿车时是无法与矿车分离的，因此无法控制自身的位置，只能通过起跳、趴下这两种动作来躲避障碍物；小矿车由于容纳不下大金刚的身躯，因此大金刚在乘坐时是站在矿车上的，有时需要起跳换矿车或者起跳后控制方向不往前冲，掉落到一些特定的地方收集拼图碎片等要素。



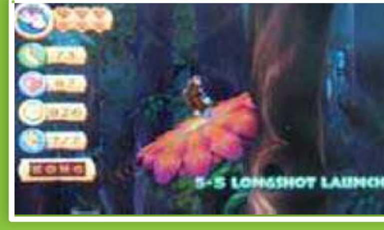
火箭桶

由于这个东西是一个不论长相还是功能都酷似火箭的木桶，因此笔者给其起名为火箭桶。这个东西操作起来比较困难，飞行时速度是恒定的，玩家需要按A/B键来控制火箭桶的朝向，以此来控制火箭桶的升降，具体手感有点类似“《瓦里奥制造》系列”的纸飞机小游戏。



蹦床

游戏中可以充当蹦床的物品较多，例如轮胎、弹簧木板、大花朵、蘑菇等，作用都是一样的，在被弹起时长按跳跃键可以增加跳跃的高度。



犀牛

大金刚的坐骑，除了火以外，其他任何机关都可以直接撞击破坏掉，因此遇到有犀牛的关卡基本都可以横冲直撞，非常爽快。



迷你游戏

游戏中的大部分关卡都藏有迷你游戏，本作中共有9种类型的迷你游戏，算是相当丰富了。每个迷你游戏（除了迷你游戏7）都需要在30秒时间里收集完场景内的所有物品，达成目的后出现拼图碎片，因此对于想要收集全要素的玩家来说，迷你游戏是必须玩的。

迷你游戏1



进入木桶后，木桶会快速左右移动，按跳跃键可以将自己垂直发射出去，收集所有的物品。

迷你游戏2

利用左右移动的弹簧平台跳起收集旋转的香蕉和金币，要掌握好高跳的时机。




迷你游戏3

没有任何机关，利用娴熟的操作在平台来回跳跃收集所有的物品，有同伴时的飘浮能力非常好用。




迷你游戏4



跳进木桶后，木桶会不断改变方向，朝着特定方向发射并收集完所有物品，要注意发射的时机。

迷你游戏5



中央的木桶和两侧的物品分别以不同的速度上下移动，在收集完所有物品前不要进入中央的木桶，发射时要算好提前量。

迷你游戏6



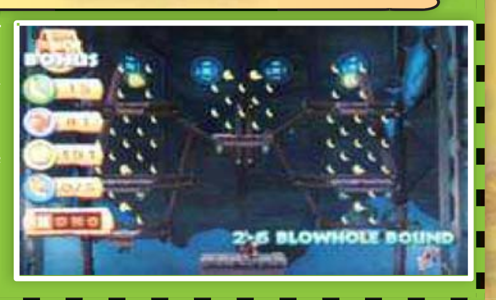
通过左右移动的平台收集所有物品，左右两侧的金币需要从高处往下跳或在中央平台滚跳才能拿到。

迷你游戏7



打倒空间内的所有敌人后即可过关。

迷你游戏8



所有平台都按照特定的方向移动，收集完所有的物品。

迷你游戏9



游戏后期出现，要在所有平台都在不断下降的过程中收集完所有物品。

神庙关



收集完每一大关除BOSS关外所有关卡里的字母后出现的隐藏关卡，神庙关里的收集要素只有拼图碎片，不过神庙关的难度都比较高且全程没有保存点，需要玩家有较高的操作技巧才能过关。每完成一个神庙关可收集到一个宝珠，集齐八个宝珠后可以进入通关后出现的黄金神殿里开启第九大关的地图。

时间挑战模式（TIME ATTACK）



完成一次关卡后就能挑战该关卡的时间挑战模式。系统给出了金、银、铜牌三个奖励，只要在奖励指定的时间内过关即可获得奖牌。该模式下不计算死亡次数，死亡后直接从保存点处继续游戏，不过一般来说死亡后就没什么机会冲击金牌了，因此想要打出好成绩，不死是基础中的基础，为了节约每一秒钟，哪些地方需要滚跳、哪些地方需要故意损血，利用受伤那一小段无敌时间冲过较多阻碍的地段都是需要精密计算的。

镜子模式（MIRROR MODE）

完成九个大关的所有关卡后开启的模式，在该模式下所有关卡的流程全部反向，并且不能使用任何道具，流程中不提供加血道具以及同伴（有DK木桶，但砸碎后没有同伴，也不会回血），除此之外原本的血量上限还会减少一点，也就是说即便是“新模式”里，大金刚也仅仅只有两滴血而已，难度非常高。将镜子模式全过关后会对应解锁“EXTRAS”里的部分图片。



商店

玩家在关卡中收集的金币可以用来在商店中购买各种物品，不少物品在关卡中可以使用，能一定程度降低关卡的难度，点击关卡并选择“INVENTORY”即可选择使用道具，新模式里能同时使用三个道具，原始模式中则只能使用一个道具，不同模式下可购买的道具种类有所区别，且花费也不同。

红色气球：花钱买命，气球上的数字代表增加的命的条数。

绿色气球：消耗型道具，掉下悬崖后可救命一次，新模式专用道具。

撞击保护药水：新模式专用道具，只适用于矿车和飞行关卡，可以让矿车或火箭桶抵挡两次伤害。

DK桶：可随时召唤同伴，点击下屏即可，新模式专用道具。

鹦鹉：寻找拼图碎片，在靠近拼图碎片时鹦鹉会做出反应。

增加血量：增加一点体力上限，直到完成关卡前一直生效。

香蕉果汁：变身为黄金大金刚，可抵消伤害，新模式里为5次，原始模式里为10次。虽然看似新模式里可以抵消伤害的次数较少，但由于该模式可以同时使用三个道具，如果全部放上香蕉果汁的话，总共可以抵消15次伤害。







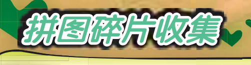


1-1 JUNGLE HIJINXS

开始游戏后按X/Y键14次将图腾揍飞后正式开始流程。一开始可以先到左侧的洞穴收集拼图碎片，高处的房间内能拿到一个气球。第一关基本是用来熟悉操作的，途中的蒲公英可以按↓+X/Y吹散，石柱则可以站在上面按X/Y键砸碎，途中会有倒下来的石柱，注意不要被砸到。中途有小猪的地方是保存点，开启保存点后，即使挂掉也能从保存点的地方开始玩，而不必从头开始。保存点右边有DK木桶，砸碎后获得同伴，然后就可以使用漂浮功能了。走到尽头后将标有“DK”字样的巨大圆形机关砸下去出现木桶，进入后按跳跃键发射到远处即可继续前进。后面的路没啥难点，在吊桥前的如图位置砸地进入迷你游戏。途中的地面埋着有螺旋桨的植物可以吹起来，能收集到金币。



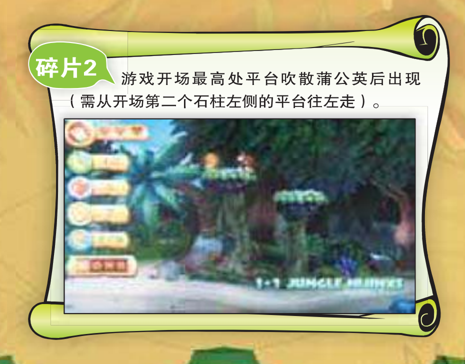

▲砸这里可进入迷你游戏。



碎片1 游戏开场左侧的山洞里。



碎片2 游戏开场最高处平台吹散蒲公英后出现（需从开场第二个石柱左侧的平台往左走）。





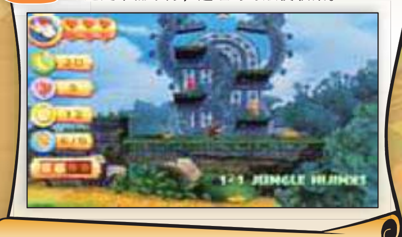
字母K 游戏开场第二个石柱左侧的平台上。



字母O 保存点左侧的悬崖，需利用滚跳技巧。



字母N 远处木桶下方，途经时可顺便收集。



字母G 从终点处左侧的高台处往右走。



碎片3 砸碎倒下来的两个重叠的石柱后出现。



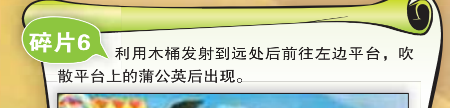
碎片4 斜坡前方可以通过砸地破坏植物。



碎片5 出现青蛙的地方，使用中间的蹦床收集完所有香蕉后出现。



碎片6 利用木桶发射到远处后前往左边平台，吹散平台上的蒲公英后出现。



碎片7 完成迷你游戏。



碎片8 从终点处左侧的高台往左走就能看到。



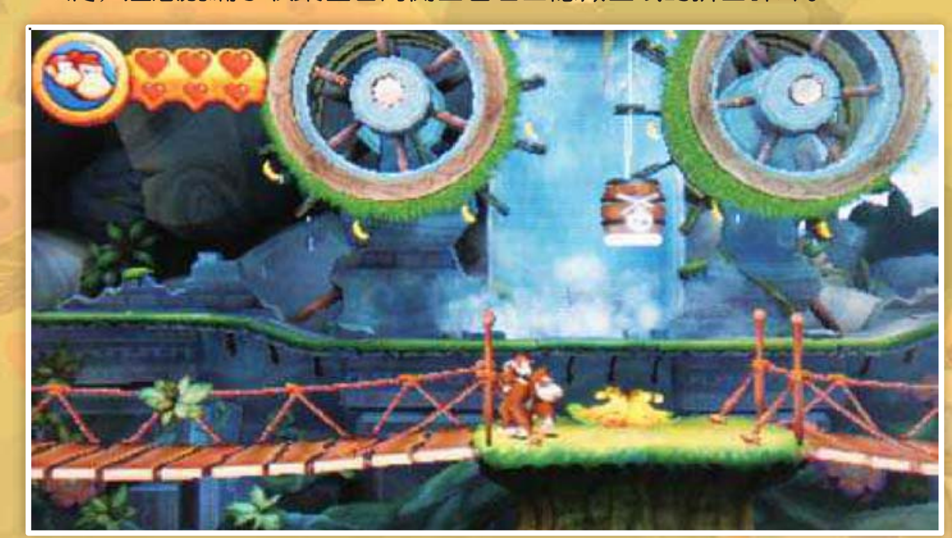
碎片9 终点处一直往右走出现的隐藏区域。





1-2 KING OF CLING

这一关主要是熟悉攀爬的动作，在可以攀爬的地形按住L/R键不放即可实现攀爬动作。另外，本关存在不少隐藏区域，大多在树叶或者巨石的后面，想完成全收集需要仔细探索。前半段要注意躲避下方的食人花，吊桥场景砸过中央的花苞后会出现木桶，进入可来到远处收集字母以及进入迷你游戏。后半段需要利用水车的旋转不断往上攀爬，注意别漏了收集左右两侧巨石后面隐藏区域的拼图碎片。



▲砸碎花苞后出现木桶。

▼从瀑布处往上爬就能看到上方的木桶进入迷你游戏了。



字母收集

字母K 第一个倒下的石柱右上方。



字母O 远处瀑布处上方。



字母N 往上攀爬处有两个水车地点的右侧。



字母G 关底多个弹簧处右侧。



拼图碎片收集

碎片1 字母K右边隐藏的区域里。



碎片2 第一个水车处左侧平台往左走的隐藏区域。



碎片3 第一个水车处右侧平台往右上方的隐藏区域。



碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 砸烂巨大食人花上方的花苞。



碎片6 利用水车往上攀爬处右侧巨石后的隐藏区域。



碎片7 往上攀爬处有弹簧的地方右侧巨石后的隐藏区域。





1-3 TREE TOP BOP

前半段没什么难点，在保存点之后的水泥板处砸地可以进入下方，砸碎木箱可以骑乘犀牛。犀牛可以通过刺地形，骑乘了犀牛后往左走，在比较宽的刺地形中央位置踩踏进入迷你游戏。完成迷你游戏后往右走，会遇到类似跷跷板的平台，合理利用才能跳到高处。在快到终点处的刺地形撞碎右侧的石块进入迷你游戏，最后终点处右侧的拼图碎片别忘了收集。





◀用犀牛踩这里进入迷你游戏。



▶从这里往右走进入迷你游戏4。

字母收集

字母K 进入第一个桶后垂直发射获得。



字母O 两侧柱子上有青蛙的地方，非常明显。



字母N 两个左右摇晃的平台的中央，有青蛙出现进行阻碍，有犀牛的情况下利用滚跳技巧即可轻松获得。



拼图碎片收集

字母G 终点左侧的高处。



碎片1 第一个悬崖右边，需利用滚跳技巧。



碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片3 骑乘犀牛后往右走，撞碎刺地形上的石柱后出现。



碎片4 完成第二个迷你游戏。



碎片5 终点最右侧的隐藏区域。

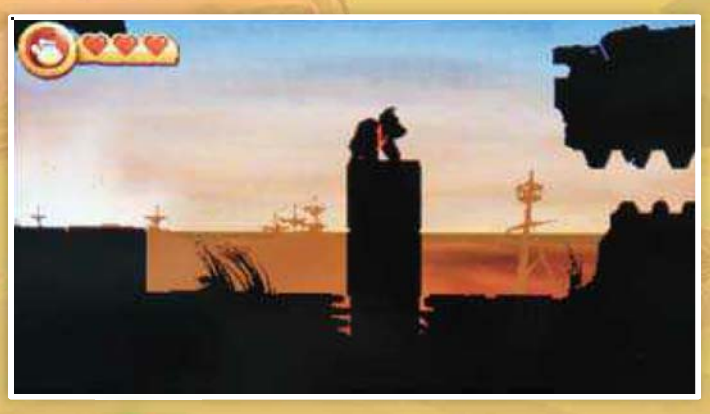




1-4 SUNSET SHORE（需解锁）



▲要小心这种伪装成草丛的敌人。



这一关的界面很独特，场景内的所有东西都以剪影的形式出现，让整体画面呈现出不一样的美感。需要注意的是，想玩到本关需要花费小金币在商店里购买钥匙解锁后才行，以后每一个大关里都有一个需要解锁的小关，在此特地说明。本关有一种伪装成草丛的敌人，很难分辨，只有靠近后才会显出真身，在经过草丛时需提高警惕。在关底前的蛇头处需要将旁边的柱子砸下后才能继续前进。

◀将石柱砸下去就可以进入蛇嘴了。

字母收集

字母K 开场后就能看到，将路面的碎石砸开即可。



字母O 前进途中可见，需砸地搭建平台后才能获得。



字母N 保存点后不远处，如果收集了第2块拼图碎片的话需要往回走才能看到。





拼图碎片收集

碎片1 开场后进入左边的隐藏区域。



碎片2 经过保存点后，在可以踩下去的平台上站一段时间后下方崩塌出现隐藏区域。



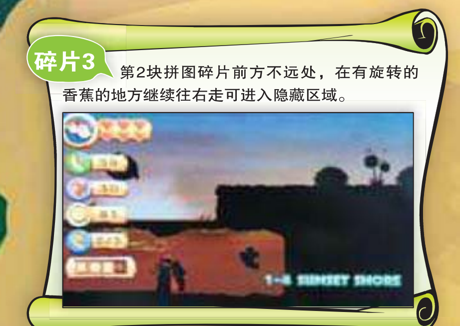
字母G 第4块拼图碎片前方的凹槽地形，需将路面的碎石砸开。





大金刚王国 回归 3D

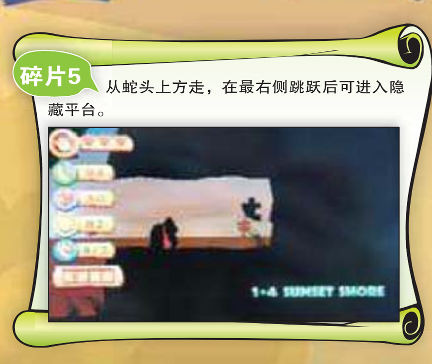
碎片3 第2块拼图碎片前方不远处，在有旋转的香蕉的地方继续往右走可进入隐藏区域。



碎片4 需要砸地搭建的两个平台的上方。



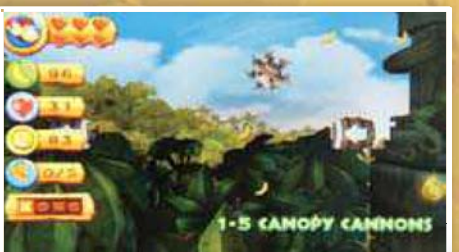
碎片5 从蛇头上方走，在最右侧跳跃后可进入隐藏平台。





1-5 CANOPY CANNONS

本关大部分流程需要靠木桶将大金刚发射出去的方式来进行，其中一些收集要素需要将大金刚发射到看似悬崖的地方才能获得，具体情况可参见下面的收集图文解说。途中会出现一些阻碍玩家的机关，例如围着目标木桶不停转圈的刺轮、挡路的巨石等，其中的部分收集要素也会围着木桶转圈，在发射大金刚时一定要算好提前量。完成第二段木桶路程后，锤尖刺地形左侧的地面进入迷你游戏，后面有一段路程右边的柱子会不断砸下来，必须在木桶被砸中前快速发射，需要注意的是这段路的最后两个木桶需要稍微等其变换位置后再发射。



◀在木桶发射过程中一定不要碰到障碍物，否则就是死路一条。

字母收集

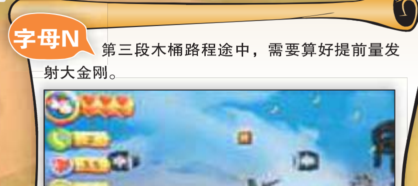
字母K 途中即可拿到。



字母O 第二段木桶路程刚开始的位置，需要在桶口垂直时发射。

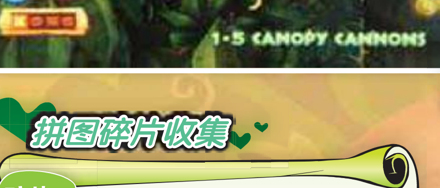


字母N 第三段木桶路程途中，需要算好提前量发射大金刚。



字母G 第三段木桶路程途中可见。





拼图碎片收集

碎片1 完成第一段木桶路程后通过砸地破坏植物。



碎片2 在上图的木桶口朝下时发射。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 完成第二段木桶路程后，刺地形右边，通过砸地破坏植物。



碎片5 在木桶移动到左上位置时发射，这样就能进入上方木桶，从而拿到高处的拼图碎片。



1-6 CRAZY CART

流程中的首个矿车关卡，坐上矿车后画面就会不断前进，可以理解为强制卷轴型，此时玩家无法操纵矿车的前进和后退，只能通过跳跃来躲开敌人、障碍物和断裂的轨道等。开场后将右边的机关砸下去后，通过平台跳到高处，往左走可进入迷你游戏，往右走掉落到洞穴，乘坐矿车开始前进。流程没什么难点，不过收集要素的获得时机比较短，不少收集要素都在断轨处，起跳不及时很可能掉下悬崖，需要多熟悉几次关卡和操作后才能拿全，需要注意的是后半段带火的敌人是不能去碰的。



▶往左走进入迷你游戏。

字母收集

字母K 矿车第一段路，踩第三个敌人并大跳后拿到。



字母O 换轨道后在高处跳起。



字母N 瀑布过后的断轨处。



字母G 离开洞穴场景前的下方断轨处。



拼图碎片收集

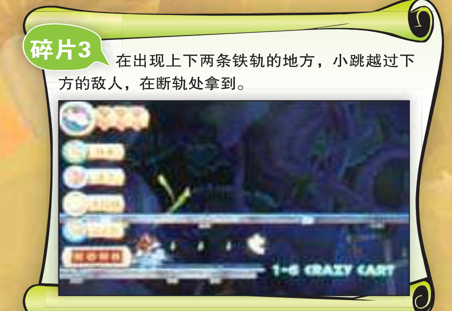
碎片1 开场后左侧的树丛里。



碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 在出现上下两条铁轨的地方，小跳越过下方的敌人，在断轨处拿到。

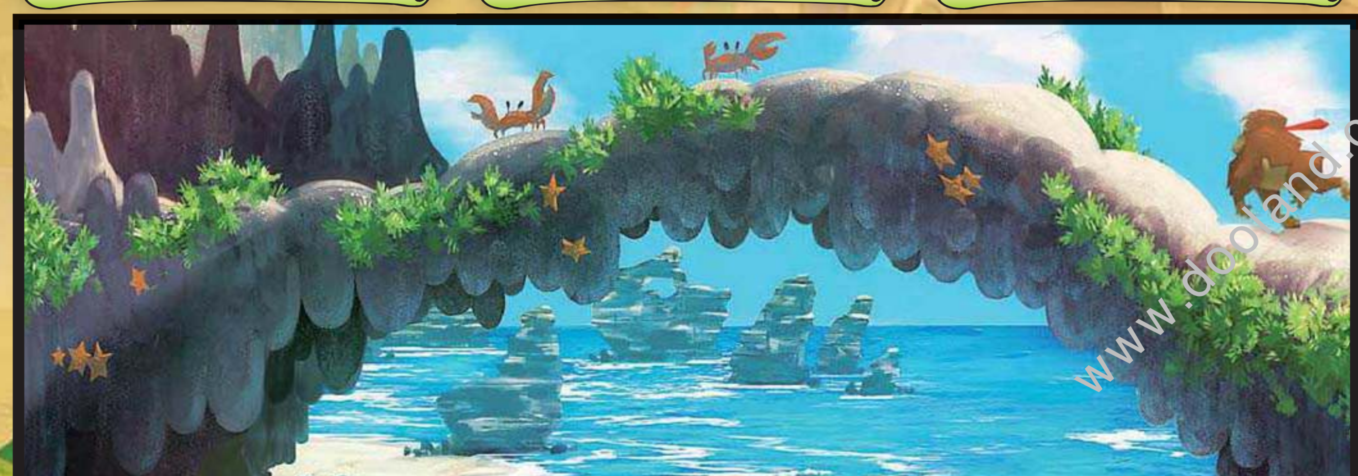


碎片4 换轨道后的断轨处。



碎片5 画面放大后第一串香蕉的后面，需跳起后才能拿到。





1-K PLATFORM PANIC

将第一大关所有关卡的字母都收集齐之后出现的神庙关，之后的每一大关都对应一个神庙关，通过后可以获得一个宝珠，将前8个大关的宝珠都收集齐后才能开启隐藏的神庙来到最后的关卡。这一关的难点在于出现停脚的立柱一旦踏上之后，很快就会缩回地底，因此要以较快的速度不断往前冲。由于途中给出的反应时间较少，因此建议在有同伴的情况下再来挑战，利用漂浮功能可一定程度上降低过关和收集拼图碎片的难度。这一关主要考验的是玩家跳跃的技巧，后期头顶有刺的地形利用滚跳的技巧就能比较轻松地通过。



◀这种地形使用滚跳技巧就能避免因起跳过早而受到伤害。

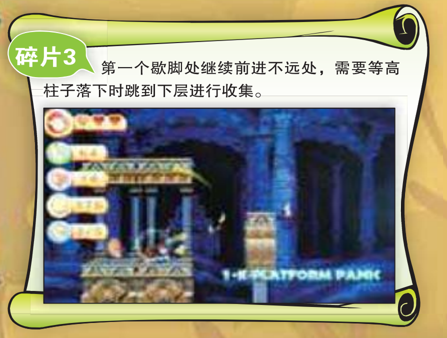
拼图碎片收集

碎片1 飞行敌人的头上，需要在踩下方的大型图腾时利用高跳抵达上方敌人处获得。

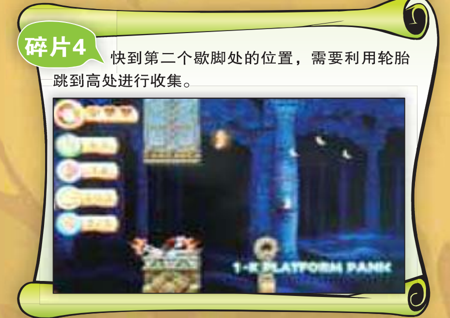


碎片2 第一个歇脚处砸碎中央的罐子。

碎片3 第一个歇脚处继续前进不远处，需要等高柱子落下时跳到下层进行收集。



碎片4 快到第二个歇脚处的位置，需要利用轮胎跳到高处进行收集。



碎片5 第二个歇脚处往前，利用轮胎踩到高处的敌人进行收集。

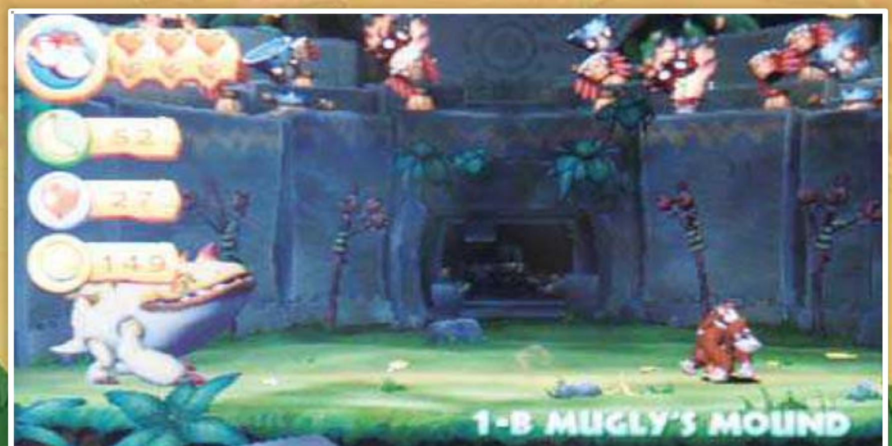


1-B MUGLY'S MOUND

第一大关的BOSS战，这个BOSS共有4种攻击模式：

1.普通冲撞，有明显准备动作，没什么威胁，跳起来就能轻松躲过。
2.浮空一段距离后压下来，看准时机在其浮空时滚到其身后即可免除威胁。
3.用脚刨地后快速冲撞，躲开后它会撞到墙上眩晕一段时间。
4.高高跃起，浮空很长时间，下压的同时还会朝屏幕左右放出冲击波，冲击波附带攻击判定。

这个BOSS的所有攻击动作都非常明显，踩其背部就能对其造成伤害，每造成3次伤害后它会发怒，身体变色的同时动作速度也变快。需要注意的是，头部的尖刺是带有攻击判定的，不能踩，在BOSS不发动攻击时背部会临时长出尖刺，此时也是不能踩的。总共对其造成9次伤害后完成战斗。





2-1 POPPIN' PLANKS

这一关有新机关木桩，在木桩上锤击后可以将其锤进地底，然后另一个地方的木桩会突出来，一些隐藏要素需要通过这个方法来获得。宝箱可以通过捶地的方式开启，宝箱右边的木桩锤击后会出现可进入迷你游戏的木桶。迷你游戏里要对付的是两只红螃蟹，这种螃蟹需要攻击两次，第一次通过踩头造成伤害，然后它会将钳子竖起来，第二次伤害可以通过翻滚来攻击，或者近距离捶地将其震晕后再踩头。锤击有“DK”字样的铜锣后可召唤出鲸鱼，之后鲸鱼会喷出大量香蕉，在接下来的一段会被海浪抛起的木桥上可以尽可能地收集（一段时间后香蕉会消失）。在绑了木桶的平台处锤击可下落到海面，通过保存点后锤击炮台可让前方出现可进入迷你游戏的隐藏区域。后面一段会被海浪抛起的木桥上有尖刺，注意避开。



▲在这里捶地可继续前进。



▲第二个迷你游戏的入口。

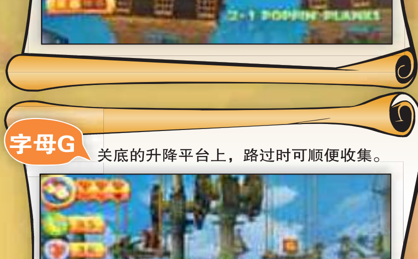
字母收集

字母K 刺地形高处平台。

字母O 杠杆平台处，需等平台左侧处于较高位置时跳过去。

字母N 断裂的船的残骸上方。





字母G 关底的升降平台上，路过时可顺便收集。



拼图碎片收集

碎片1 第一个木桩往左跳上平台后往左走。



碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片3 完成迷你游戏后往右走，将遇到的第一个木桩锤下去出现宝箱，锤击宝箱后出现。



碎片4 保存点后的宝箱里。

碎片5 完成第二个迷你游戏。





2-2 SLOPPY SANDS

这一关的难点在于乌贼炮台，跟“《马里奥》系列”里的炮台类似，只不过发射出的东西变成了乌贼而已。普通的乌贼可以通过踩踏来解决，部分收集要素需要通过踩踏后的大跳来获得，除了普通乌贼外，炮台还会发射一种带电的乌贼，这类乌贼碰到会掉血。保存点

字母收集

字母K 远处小岛利用翻滚破坏柱子后拿到。



后的巨大木箱可以砸碎，第二个木箱砸碎后会出现前往远处小岛的木桶。第二个保存点左侧可进入迷你游戏，往右走将有“DK”字样的机关锤下后通过木桶进入远处的碉堡。在碉堡内部需要利用传送带上的木桶和攀爬草坪不断往上走，注意左右发射的乌贼炮弹即可。




▶迷你游戏入口，需翻滚破坏入口的门才能进入。



拼图碎片收集

碎片1 开场左侧的洞窟下，需要用木桶将门砸碎后才能进入。



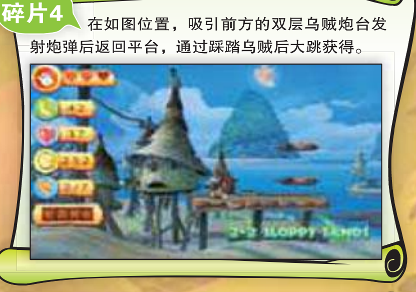
碎片2 锤击三个连在一起的木桩后出现。




碎片3 在有高低乌贼炮的地方吹地面的花。



碎片4 在如图位置，吸引前方的双层乌贼炮台发射炮弹后返回平台，通过踩踏乌贼后大跳获得。



碎片6 完成迷你游戏。



碎片7 碉堡内部快到终点处右边堆积木桶的隐藏区域。



字母O 有高低炮台的地方，等发射炮弹的空档快速收集。

字母N 第二个保存点位置，需要利用左侧吹连发炮台的乌贼当做踏板大跳后取得。

字母G 碉堡内部，攀爬草坪取得，注意右侧发射的乌贼炮弹。



碎片5 桥下锤击地面发射炮弹，然后沿着破碎的桥面往左走。





2-3 PEACEFUL PIER

这一关是飞行关，玩家需要按A/B键控制火箭桶的位置（按键往上飞、不按键则会自动下降）来躲避障碍物和收集物品。刚开始在陆地上时会遇到带火的图腾，需要使用吹风指令将其灭火后才能攻击它。飞行路程的前半段没有难度，注意收集和碎片即可；保存点后远方出现海盗船，会发动三轮炮击攻击我方。第一轮炮击为单发或双发，炮

字母收集

字母K 碎片2后不远处，在屏幕中央位置。

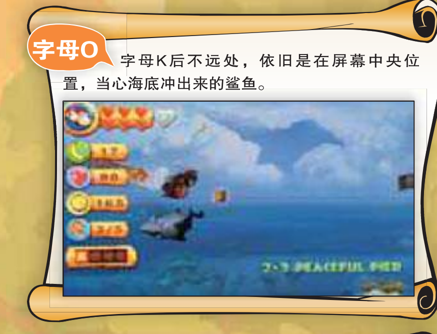


弹爆炸后的区域是带攻击判定的，一定要躲开；第二轮炮击为连发，爆炸区域更多，躲起来难度更大；第三次会首先进行瞄准，一段时间后发射攻击范围较大的锚，建议先将自己的位置保持在屏幕最上方或最下方，待其准备发射锚时急速升降就能轻松躲开，终点处最右侧锤击地面可进入迷你游戏。需要注意的是，在不使用道具的情况下，火箭桶受到任意伤害后都会破碎，也就是说玩飞行关全程不能受伤。



◀在如图位置捶地进入迷你游戏。

字母O 字母K后不远处，依旧是在屏幕中央位置，当心海底冲出来的鲨鱼。



字母N 第一轮炮弹攻击完毕后不远处。



拼图碎片收集



碎片1 吹起始处右边的草丛。



碎片2 坐上火箭桶后不久会遇到满屏都是香蕉的地方，在这之后有一串直线的香蕉，将这串香蕉全部收集完后碎片出现。



字母G 接近关底的地方。



碎片3 第一次连发炮弹的后面，需要通过急速上升来取得。



碎片4 第二次连发炮弹的后面，需要通过急速下降来取得。



碎片5 完成迷你游戏。



2-4 CANNON CLUSTER



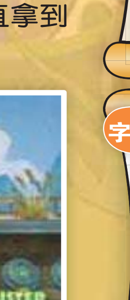
这一关里远处的船会不断朝岸边发射炮弹，在前进时要随时注意炮弹的落点，以免被爆炸波及。在如图位置吹风车后可进入迷你游戏，后面的路会遇到一齐发射的炮弹以及乱射数量更多的炮弹群，躲避起来有一定难度。最后一波炸弹群前有个木桶，需要将其一直拿到关底砸碎船舱的门才能进入迷你游戏。



▲在这里吹风车后左侧的柱子会升起，从柱子上可以跳到进入迷你游戏的木桶。



▲用木桶砸碎这里的门可进入迷你游戏。



字母收集

字母K 品字形平台下方，收集时需利用飞行敌人当踏板。

字母O 碎片4右上方，趁发射炮弹的空隙去收集。



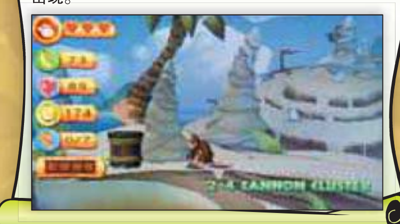


拼图碎片收集

字母N 断裂的船的残骸上方，需要在箱子上用滚跳获得。



碎片1 开场右边的木桩，需要来回锤下木桩才会出现。



碎片2 两侧有水母的平台，吹这里的花。



字母G 字母N右边不远处，需要在箱子上跳跃获得，并且途中要躲避乱射的炮弹。



碎片3 锤下沙地的木桩让桥上的木桩出现，然后利用滚跳技巧获得。



碎片4 完成第一个迷你游戏。

碎片5 第一个迷你游戏往后不远处沙地上的笼子，将其砸碎。



碎片6 保存点左边的船舱，需要用木桶砸碎后才能进入。



碎片7 完成第二个迷你游戏。



2-5 STORMY SHORE

这一关流程比较长，这里以保存点来分段。第一段路主要是攀爬草坪，字母K处草坪爬到顶后往右走，锤击图中的地面进入迷你游戏；第二段路中玩家需要在起伏幅度较大的破船碎片上移动，高处的收集物品需要等到海浪将立足点带到高点时再跳跃来获得，后半段触手会在远处出现，一段时间后砸碎其对面的船只残骸，这里最好不要多作停留；第三段路在攀爬时要注意乌贼的触手会出现挡路，碰到会损血，移动时不要操之过急；最后一段路除了立足点起伏较大外没什么其他要注意的地方，最后进入木桶后要尽快发射，否则木桶会被乌贼的触手砸碎。



▲锤击这个位置来到下方，往右走进入迷你游戏。

▲利用木桶砸碎吊着的布袋会出现装着大量香蕉和金币的宝箱。



字母收集

字母K 攀爬途中获得。



字母O 途中可见，需从较高的右边往左跳。



字母N 第二段路快结束前海面上破船的高处。



字母G 最后一段路的高空，需要利用乌贼炮弹踏脚大跳来获得。



拼图碎片收集

碎片1 字母K可攀爬的草坪处，从左边的草坪爬到顶层。



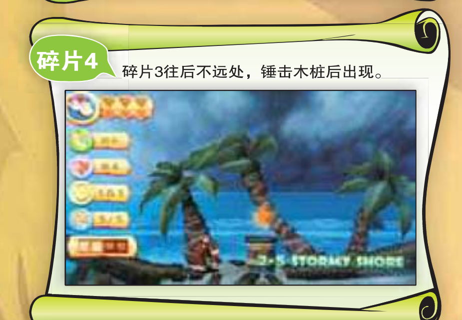
碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 第二段路利用海中的木桶垂直发射。



碎片4 碎片3往后不远处，锤击木桩后出现。



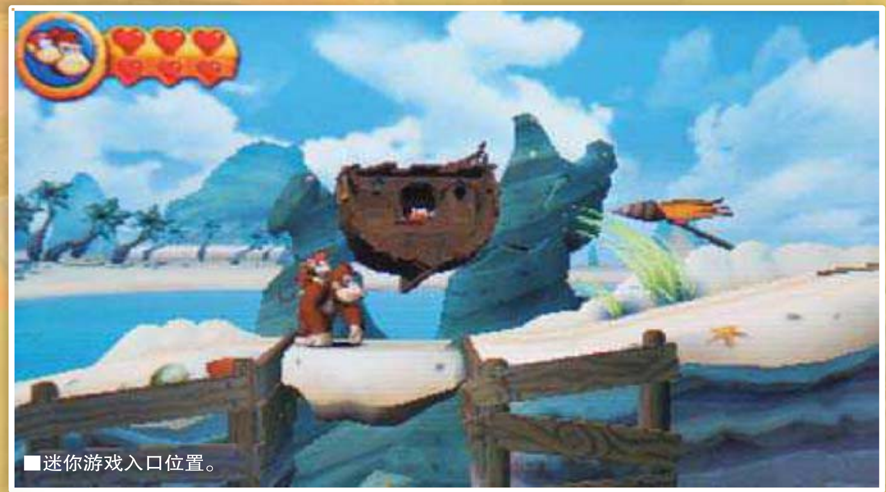
碎片5 第三段路攀爬来到高处的宝箱里。





2-6 BLOWHOLE BOUND（需解锁）

这一关大部分路程需要在鲸鱼的背上度过。在乘坐鲸鱼前的路没什么难点，在如图位置锤击地板进入迷你游戏。跳到鲸鱼背上锤击其头部位置后鲸鱼开始前进，在鲸鱼背上时画面会不停前进，在收集物品时要迅速，鲸鱼可是不会等人的。锤击鲸鱼头部位置会迫使其喷出水柱，可以将大金刚送到较高的位置，可以此方法来收集一些位置较高的物品。第二次乘坐鲸鱼时，途中的落脚点会被鲸鱼撞塌，一定要快速通过才行。



■迷你游戏入口位置。

字母收集

字母K 离初始地不远处的平台上。



字母O 第一次乘坐鲸鱼的途中，从平台上跳跃或锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处都可以获得。



字母N 第二次乘坐鲸鱼途中，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。



拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 多次锤击保存点左侧大树根部。



字母G 碎片5之后不远处，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。

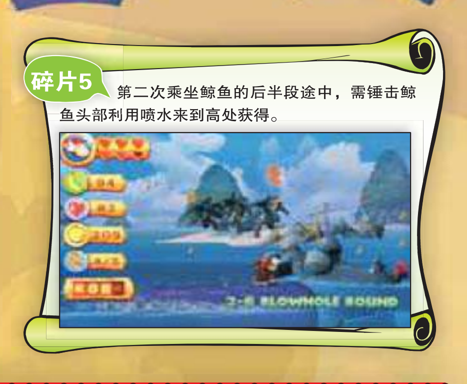




碎片3 第二次乘坐鲸鱼时踩踏乌贼炮弹到高处。



碎片4 第二次乘坐鲸鱼的后半段途中，沿路可顺便回收。

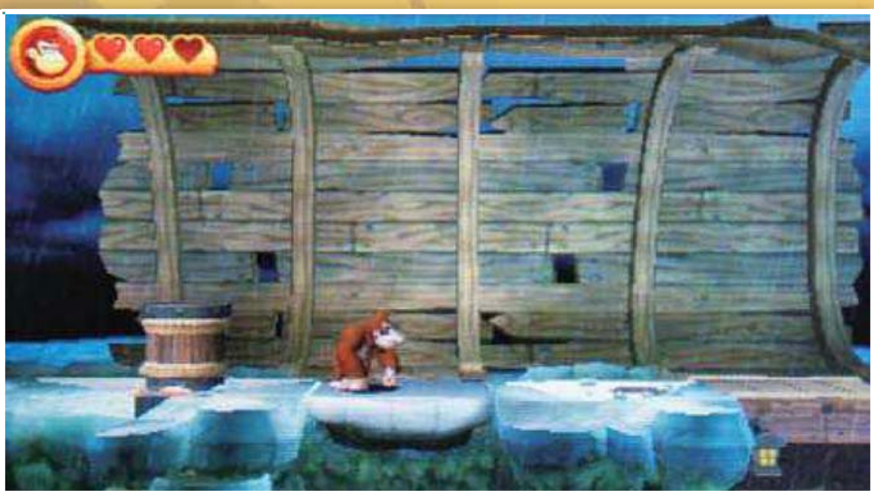
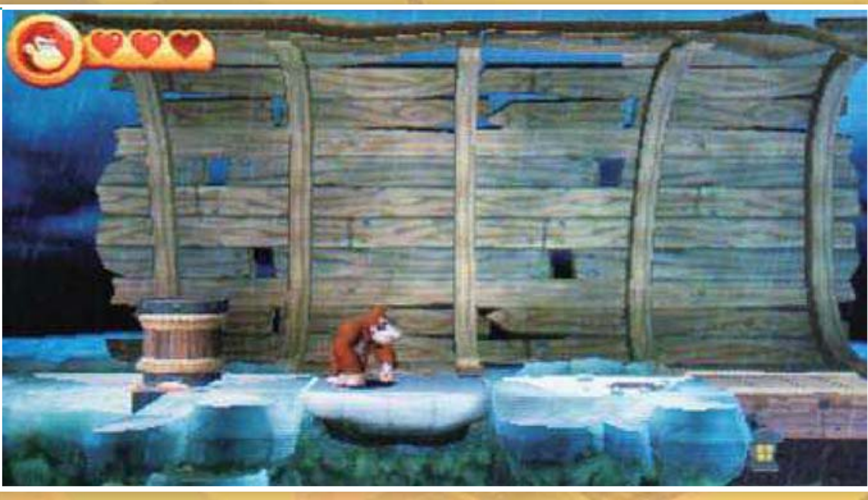


碎片5 第二次乘坐鲸鱼的后半段途中，需锤击鲸鱼头部利用喷水来到高处获得。



2-7 TIDAL TERROR

这一关玩家需要在不断躲避海浪的情况下前进。途中会有石块抵挡海浪的冲刷，碎石在抵挡一次海浪后就会消失，捶打红色按钮的地方可以短时间内升起一块石壁，在海浪接近时捶打按钮可以保证安全，比较矮的石块处可以趴下进行躲避。在第一个木板区域锤击如图位置进入迷你游戏，后面的攀爬区域需要注意下方的鲨鱼，最后一段路较长，要合理利用场景中的石块进行躲避。

▲锤击这里进入迷你游戏。

字母收集



字母K 前进途中可见，出现后要第一时间踩螃蟹大跳收集，否则螃蟹会被海浪冲走。

字母O 第一个攀爬区的下方。

字母N 保存点之后的攀爬区域，需利用滚跳技巧获得。

字母G 第二个木板区域的高处，注意收集时别被海浪冲到。

拼图碎片收集



碎片1 初始位置的宝箱。

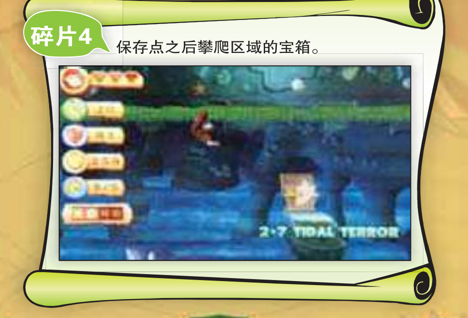


碎片2 木板区域锤击木桩。





碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 保存点之后攀爬区域的宝箱。



碎片5 攀爬区域后不远处的废铁箱，需多次锤击破坏。

2-K TUMBLIN' TEMPLE

和1-K关类似，岩浆里的石柱和掉下来的石壁都会不断下沉，玩家需要以较快的速度通过。由于各个石壁的下沉速度并不完全相同，再加上中途不断飞过的敌人会造成很严重的阻碍，因此使得收集拼图碎片变得比较困难，实在不好收集的地方可以用命来换。这一关一开始就有DK木桶，同伴的漂浮功能一定要用好。



◀这里会先掉下一个布满尖刺的石壁，需要等其完全沉没后再利用新掉下来石壁上的平台通过。

拼图碎片收集

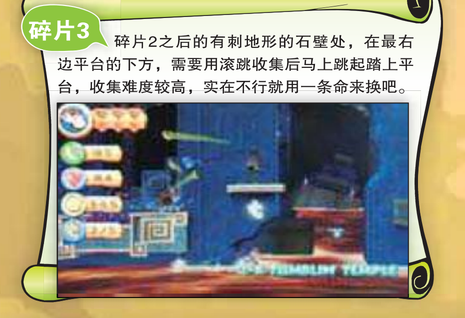
碎片1 不断下沉的石壁高处，顺着不断出现的平台一直往上跳即可。



碎片2 两个平台中央有刺地形的地方，砸碎瓦罐。



碎片3 碎片2之后的有刺地形的石壁处，在最右边平台的下方，需要用滚跳收集后马上跳起踏上平台，收集难度较高，实在不行就用一条命来换吧。



碎片4 第一个可攀爬地形上方砸碎瓦罐，需要等该石壁下沉到一定程度后才能上去。



碎片5 第二个可攀爬地形左侧平台砸碎瓦罐，这个石壁下沉速度较快，要抓紧时间收集后立刻往上跳。

2-B PINCHIN' PIRATES

这一关的BOSS要对付三只螃蟹，一开始三只螃蟹会依次从地底钻出来，首先踩头、然后用翻滚或拍地将其弄晕，最后再踩一下就能将其打倒。将三只螃蟹全部打倒后它们会以叠罗汉的方式出现，刚开始不要做出攻击动作，等它们的钳子举起来时利用翻滚将其撞翻在地，然后快速踩三只倒地的螃蟹完成一轮攻击。两轮攻击后可结束战斗。



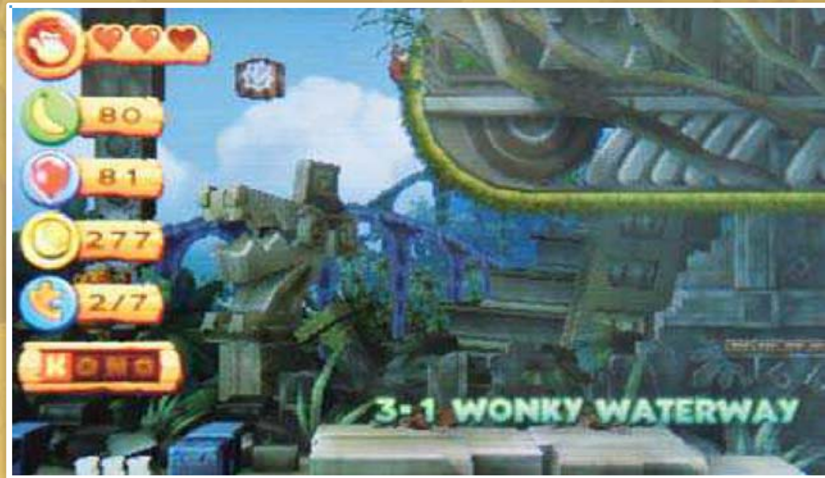




3-1 WONKY WATERWAY

这一关出现了几个新的敌人，踩高跷的鸟需要攻击两次才能消灭，其受到一次攻击后会变矮；全身带蓝色火焰的图腾会向左右两侧发射火球，这个敌人需要使用吹气将身上的火焰吹熄后才能攻击。一路前进到将标有“DK”字样的机关锤下后出现新道路，一路走到底在最右侧的空中有个机关，拉下藤蔓出现平台，之后利用攀爬到高处后继续往右走。

保存点后的一段路由断裂的平台构成，踏上之后一段时间会崩塌，因此要抓紧时间往前走。第二个保存点之后的路没什么难点，终点处往右走有拼图碎片收集别错过了。



▶攀爬处朝左走可以找到进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

碎片1 初始位置往左走，利用滚跳来到左侧的平台。



碎片2 吹熄两个倒下的柱子中间的蜡烛后空中出现机关，将藤蔓拉下后出现碎片。



碎片3 完成迷你游戏。

碎片4 保存点往后，砸碎倒下来的第二根石柱。

碎片6 第二个保存点后，砸碎瓦罐。



字母收集

字母K 有“DK”字样的机关处，利用小怪当踏板跳到高处。

字母O 第一个保存点的左上方，利用攀爬获得。

字母N 途中可见，不过落脚地很快会倒塌，快速收集后离开。

字母G 碎片6不远处，需要砸碎倒下的石柱。

碎片5 碎片4后不远处，不拉动藤蔓之前才能拿到。

碎片7 关底利用滚跳来到最右边的平台，拉动藤蔓。



3-2 BUTTON BASH

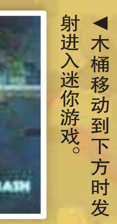
机关比较多的关卡，进入遗迹后砸下突起机关出现木桶，途中会遇到一种带钢盔的敌人，需要捶地将其震晕后才能踩死。继续往前走进入被封闭的空间，接着会出现蜂鸟攻击大金刚，解决掉所有蜂鸟后出现木桶，然后背景里圆盘中央的小洞会变色，当桶移动到与变色的小洞为同一直线时发射，连续三次后中央出现木桶，进入后来到最下方场景。这里的木桶会不断变换方向，需要撞击机关后才能开启前进的道路。

保存点后的路段有不少地方都需要撞击机关才能继续前进，第二个保存点后的场景需要先砸下突起的石柱打开机关，在伸缩隔板处需要提前起跳，有同伴的情况下利用浮空可以争取到更多的反应时间。最后的场景需要将大金刚发射到对面巨大石像的嘴里，第一次发射必定成功，进入石像的嘴后进行破坏，之后嘴就会闭合，然后石像开始转动，接下来玩家要看准时机将大金刚发射进剩下的嘴里，由于发射距离较远，因此要算好提前量。发射失败后下方会出现三个木桶，玩家只需要在三次机会里成功破坏三个石像的嘴就算过关。



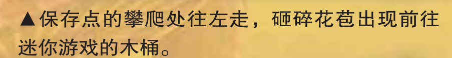
■需要木桶和红点在同一位置发射才能解除机关。





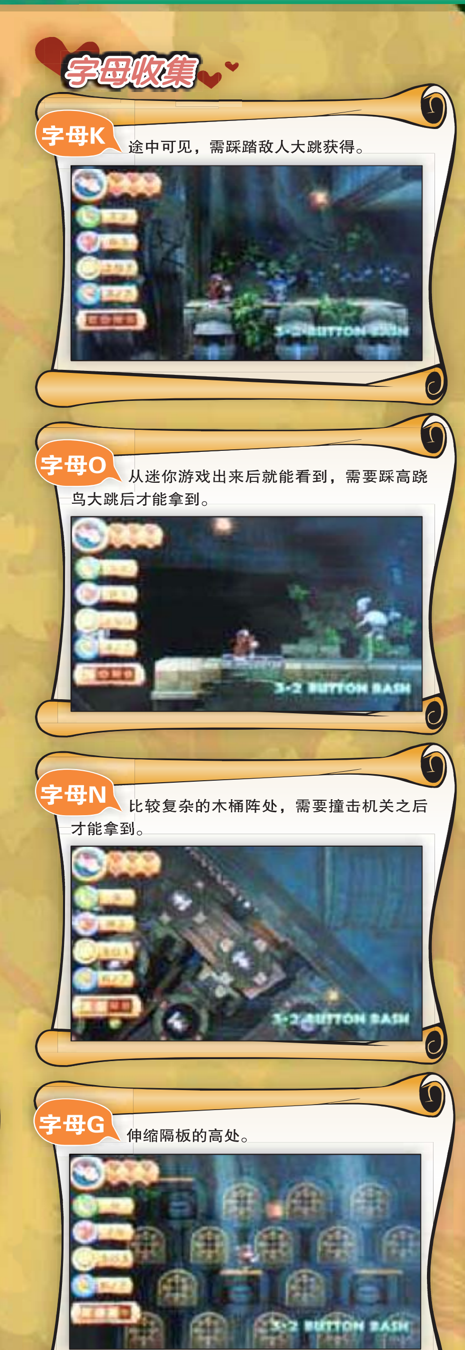
◀木桶移动到下方时发射进入迷你游戏。





▲保存点的攀爬处往左走，砸碎花苞出现前往迷你游戏的木桶。

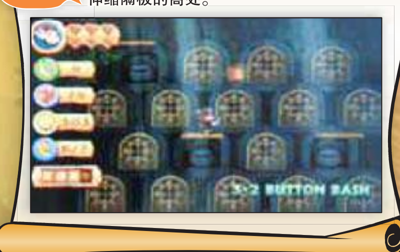
字母收集



字母K 途中可见，需踩踏敌人大跳获得。

字母O 从迷你游戏出来后就能看到，需要踩高跷鸟大跳后才能拿到。

字母N 比较复杂的木桶阵处，需要撞击机关之后才能拿到。



字母G 伸缩隔板的高处。

拼图碎片收集



碎片1 开场左侧砸碎木棍，砸碎后立刻往右走，否则会被压下来的石块弄伤。



碎片2 进入遗迹内部后砸碎左边的花苞。



碎片3 利用攀爬来到左侧。



碎片4 完成第一个迷你游戏。



碎片5 完成第二个迷你游戏。



碎片6 保存点后一直往右走，沿着草坪攀爬到下方。



碎片7 伸缩隔板处左上隐藏区域。

3-3 MAST BLAST

本关会切换多个场景。刚开始的丛林和沙滩场景没什么要特别注意的地方，沙滩场景上带骷髅头符号的箱子需要被炮弹打中才能破坏，玩家可以站在箱子上吸引对面的船只发射炮弹。将沙滩场景最右侧的两个骷髅头箱子破坏掉后进入第一艘船，途中的门需要撞击两次才能破坏；第二艘船初始位置右边有两个骷髅头箱子，破坏掉后可进入迷你游戏，船左右跨度较大，不断往上走可以来到最顶层的木桶，发射并破坏最远处的船后过关。



▲箱子下方就是迷你游戏入口。

字母收集



字母K 切换平台后往右走的断崖处。

字母O 沙滩场景沿途获得。

字母N 第一艘船的保存点处砸坏红色的地面后往左走。

字母G 跷跷板桅杆处。

拼图碎片收集



碎片1 切换场景后往左走，吹左边平台的蒲公英。



碎片2 到达沙滩场景后往左走，踩敌人大跳到箱子顶上，砸碎所有箱子。



碎片3 到达沙滩场景后往右走，砸碎大箱子。



碎片4 完成迷你游戏。

碎片6 第二艘船的最左边。



碎片5 第二艘船的最右边。



碎片7 右上桅杆带骷髅头的箱子，需吸引炮弹进行破坏。

3-4 DAMP DUNGEON（需解锁）

这一关的拼图碎片数量较多，有不少碎片挨得很近，在收集时一定要仔细。这一关的主题是水车，全程都需要在水车那旋转的平台跳上跳下，在有同伴的情况下，利用漂浮功能能让过关变得轻松不少。




◀从这个位置攀爬草坪往右走可进入迷你游戏。



▲在字母G下方捶地进入迷你游戏。



拼图碎片收集

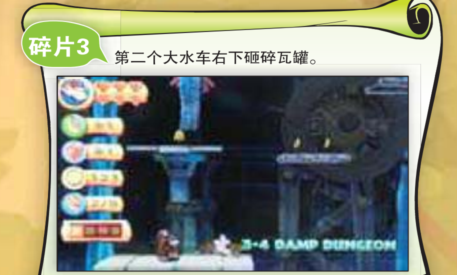
碎片1 开场过后第一个大水车上方的拳击袋，要用木桶砸碎。



碎片2 砸此处碎裂的平台进入隐藏区域。




碎片3 第二个大水车右下砸碎瓦罐。



碎片4 砸碎两个小水车之间倒下来的石柱。



碎片5 小水车右下吹散蒲公英。



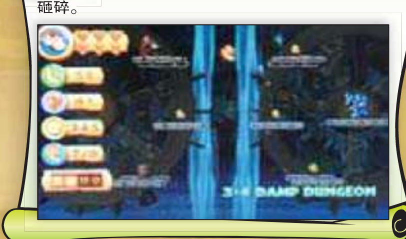
碎片6 完成第一个迷你游戏。



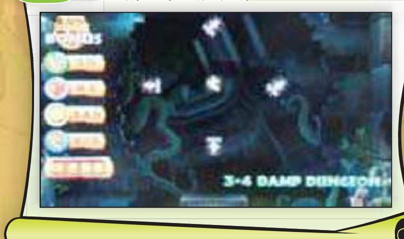
碎片7 保存点往后走的该位置吹动风车直到出现特殊音效，然后在破损的石柱倒塌前滚跳到左边的平台上，收集后砸碎左边的瓦罐可出现木桶继续流程。




碎片8 保存点后大水车之间的拳击袋，要用木桶砸碎。



碎片9 完成第二个迷你游戏。



字母收集

字母K 水底有金色鲨鱼的场景，破碎的平台会很快倒塌，获得后要立刻跳起攀爬草坪。



字母O 碎片4右边小水车上旋转的平台之间。



字母N 行进途中可见。



字母G 第二个迷你游戏入口上方。



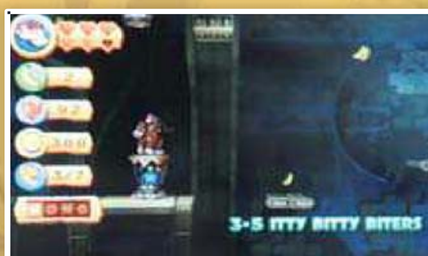
3-5 ITTY BITTY BITERS

这一关会出现新的敌人，蓝色小毛球任意攻击一次就能消灭；红色毛球需要踩两次才能干掉，翻滚攻击的话则只需一次；黄色毛球均为多个单体毛球重叠为一个整体形态出现，靠近后会做出攻击准备动作，待其张嘴后就会发动攻击（不等其张嘴就远离的话则不会发动攻击），此时所有黄色毛球朝着玩家方向下压，然后所有黄色毛球失去行动能力。这里还有一种被关在笼子里的蓝色小毛球，撞击或捶地能使笼子翻转，跳到笼子底部进行锤击能将笼子锤进地面，一段时间后笼子会被小毛球推出地面，站在笼子的位置可以借力跳到很高的地方。

路程中没太多难点，不过出现的敌人数量较多，清理起来比较麻烦，最后的封闭空间里要打倒所有敌人后才会出现通往其他地方的木桶。离开遗迹后往右走，吹散地面的落叶后才能看到印有“DK”字样的锣，敲打三次后过关的木桶出现。



▲开场后往左走，攀爬到高处可找到进入迷你游戏的木桶。



▲此处利用敌人的特殊动作到达上方的木桶可进入迷你游戏。

拼图碎片收集



碎片1 完成第一个迷你游戏。



碎片2 如图隐藏区域。

碎片4 保存点左边的隐藏区域。

碎片7 离开遗迹后敲左边的地面出现红色蘑菇，利用蘑菇弹跳到高处吹蒲公英。



碎片3 完成第二个迷你游戏。



碎片6 碎片5左上的隐藏区域。

字母收集



字母K 遗迹内部高处藤蔓的左边，需要借助敌人的特殊动作弹跳到高处获得。

字母O 行进途中的平台下方，要用滚跳技巧来收集。

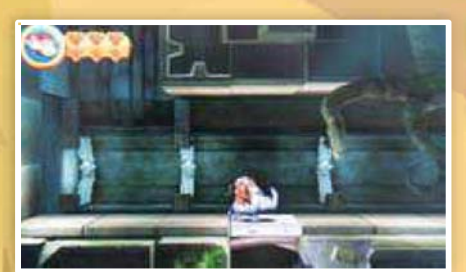
字母N 行进途中可见。

字母G 碎片5往右走不远处，需要借助敌人大跳后取得。

碎片5 在如图处利用笼子搭脚吹灭两侧的蜡烛后再利用敌人的特殊动作跳到高处获得。

3-6 TEMPLE TOPPLE

这可以说是第三大关里最简单的关卡，原因就在于可以骑乘犀牛，骑乘犀牛的状态下基本无敌。前半段路程主要是注意收集，后半段高处平台的图腾会往下发射火球，注意别被攻击到。途中有火圈的地方尽量跳过，可以获得不少香蕉和金币。第二个保存点后的路段都是会坍塌的平台，这里要尽量一口气冲过去。



▲破坏此处的石板后往右走进入迷你游戏。



▲跳过火圈可以获得不错的奖励。

拼图碎片收集

碎片1 开场通过平台进入左上的木桶。



碎片2 骑乘犀牛后返回初始位置，撞碎左侧的巨石进入隐藏区域。



碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 保存点后的路段上破坏花苞。



碎片5 终点处破坏右边的瓦罐。





字母收集

字母K 骑乘犀牛处左边刺地形的下面，需踩踏破裂的石板将其破坏。



字母O 行进途中可见。



字母N 巨大花朵旁，利用弹簧高跳获得。



字母G 平台会坍塌，要在奔跑的同时进行收集。



3-K SHIFTY SMASHERS

这个神庙关考验的是玩家的瞬间记忆力和反应能力，途中的巨石机关会按照两种轨迹不停移动，玩家需要算准时机前进并找到安全的空隙来躲避机关的压砸。由于没有时间限制，可以多观察几次机关的移动轨迹后再行动，只有最后一段路上方的尖刺会不断下降，要快速通过。

拼图碎片收集

碎片1 可先在上方的空隙等待时机。





▲这里的尖刺地形只要趴下就不会有危险。

碎片2 行进途中可以顺便收集。



碎片3 上面的两个大石块移动速度较快，往左移后要迅速来到下方收集碎片。



碎片4 收集这块碎片后可以在下面的空隙等上一段时间再做动作。



碎片5 收集这块碎片时注意不要跳太高。





3-B RUINED ROOST

这个BOSS一共需要攻击六次，它会在空中扔炸弹以及使用俯冲撞击两种方式攻击玩家，扔出的炸弹分为三种，第一种是骷髅标志的炸弹，扔出后一定时间内爆炸，玩家可拾取炸弹反扔回去对其造成伤害；第二种是带火焰标志的炸弹，爆炸后会向左右发出火焰余波，需跳跃躲开，这种炸弹也是可以反扔回去的；第三种是大导弹，爆炸后会将搭脚的平台炸低一格，这一招要在BOSS伤血过半后才会发动。俯冲这招可以到左右两侧箱子的空隙中躲过，也可以站在较高的箱子上使用滚跳来躲。当BOSS发动全屏扔炸弹后必定会俯冲，此时可以多次将地上的炸弹捡起来扔向BOSS，一次性对其造成多次伤害。





4-1 RICKETY RAILS

第四大关的前三个小关都是矿车关卡。这一关一开始在右边的起爆装置上捶地后引爆炸弹炸开远处的洞口，进入后前进一段距离后乘坐矿车。这里的矿车和第一大关的有所不同，由于矿车体积较小，大金刚本体无法与车合为一体，因此可以实现起跳换车的操作。保存点后的大部分平台会坍塌，在收集字母和碎片时有一定难度。



▶保存点后会坍塌的平台下方左侧进入迷你游戏。

▼进入迷你游戏的木桶藏在悬崖下方。



字母收集

字母K 行进途中可见，需跳起躲避敌人的同时进行收集。



字母O 第一个保存点后被水晶砸断的平台右边。

字母N 行进途中可见，平台会坍塌，收集时尽量不要停顿。



字母G 最后一段路跳进木桶里。

拼图碎片收集



碎片1 利用木桶来到远处的场景，往左跳进树洞后出现。



碎片2 进入洞窟后一直往右走进入隐藏区域。

碎片4 完成第二个迷你游戏。



碎片3 完成第一个迷你游戏。

碎片5 这块碎片要在矿车下坠时起跳才能拿到，否则就会直接跳进木桶里。



4-2 GRIP & TRIP

和前一关一样的矿车，由于大金刚与矿车分离的缘故，因此在跳起后的滞空时间里，玩家是可以操作大金刚往后移动的，例如第一个迷你游戏的木桶就需要利用这个方法才能进入。这一关不但多出了分支轨道迷惑玩家，更是有草坪地形穿插其中，大大增加了玩家的操作量。由于有分支轨道的缘故，因此在不熟悉关卡前很难做到一次性收集所有要素。



▲此处跳起后要按住左方向键，让大金刚不随着矿车前进才能跳进下方的木桶进入迷你游戏。

拼图碎片收集



碎片1 开场后不远处的分支路选择上面一条路，在吃到最后一个金币的瞬间就要起跳，否则就会错过下方的矿车。



碎片2 完成迷你游戏。

字母收集



字母K 加命气球之后的路段，需跳进木桶里获得。

字母O 攀爬处之后的路段，需走上面一条路。

字母N 保存点之后的路段，需要算好提前量松手。

字母G 最后一段路选择远处的路线，途中可见。

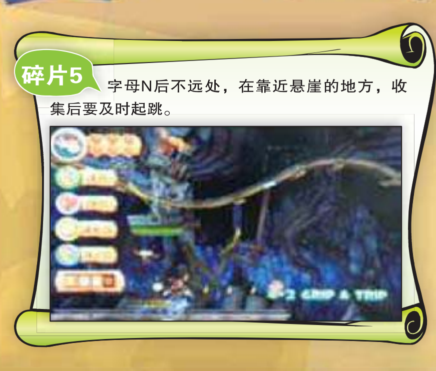
碎片3 迷你游戏之后的路段，需要踩踏敌人大跳获得。



碎片4 破坏保存点左边的植物。



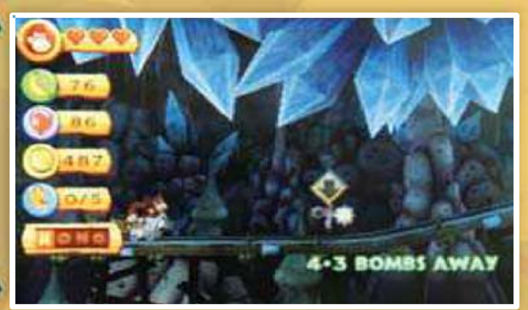
碎片5 字母N后不远处，在靠近悬崖的地方，收集后要及时起跳。





4-3 BOMBS AWAY

本关中的矿车变成了跟第一大关一样的大矿车，但是途中不少地方的晶矿都与矿车距离较近（路程中有明显的图标提示），需要按↓方向键让大金刚将头埋进矿车里进行躲避。另外需要注意的是不少地方矿车离头顶的晶矿较近，起跳时不能跳太猛（轻点B键可小跳）。行进一段路程后会出现敌人扔炸弹炸断铁轨，此时对跳跃的操作要求有所提升，为了收集字母和碎片，需要背关记住哪些地方需要大跳还是小跳。保存点后会出现晶矿突然降低的情况，建议之后的路段除了拿收集要素外的其他时间一概埋着头，这样就只需要注意那些需要跳跃的地方就行了。最后的圆环铁轨路段要不断跳跃避开断裂处，这段路的画面效果非常华丽，可不要因此错过了起跳时机。



▲看到这种图标就要准备埋头了。



▲终点处往右走进入迷你游戏。

字母收集

字母K 行进途中可见。



字母O 位置较低的晶矿后，并且起跳时大金刚不能处于埋头状态，起跳时机极难把握。



字母N 保存点后有一连串敌人的地方，在踩踏第三个敌人时大跳。



字母G 圆环状铁轨处，注意起跳时机。



拼图碎片收集

碎片1 第一次埋头后的轨道上，通过踩踏敌人大跳来到上方的轨道。



碎片2 字母O后不远处的断轨上，由于断轨与上方的轨道平行，因此要采用小跳，否则会跳到上方的轨道去。



碎片3 第一波扔炸弹结束后看到需要低头的标志时不跳跃进入下方轨道才能获得。

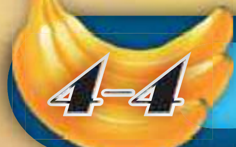


碎片4 保存点后不远处，收集到之后要立即埋头。



碎片5 完成迷你游戏。





4-4 MOLE PATROL（需解锁）

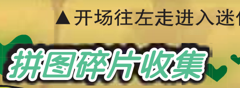
本关是飞行关卡，除了上下的石壁不能碰触外，途中还会出现挥舞铁锹的鼹鼠挡路，火车出现后还会追加绑着气球朝玩家飞过来的鼹鼠，这种鼹鼠可以撞击其背上的气球将它解决掉，虽说对操作有一定要求，但这涉及到一个拼图碎片的收集，所以还是老老实实练习操作吧。途中遇到的巨大结晶在靠近时会断裂，保持在屏幕中央就没有危险。



▲开场往左走进入迷你游戏。



▲看到这个敌人有没有想起FC平台的某款游戏？



拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。

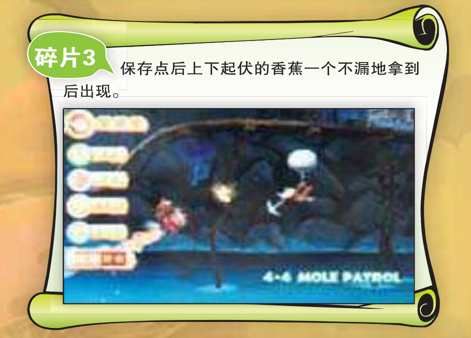


碎片2 将包含字母K那一批上下起伏的香蕉一个不漏地拿到后出现。





碎片3 保存点后上下起伏的香蕉一个不漏地拿到后出现。



碎片4 火车做出翻滚动作并放出气球鼹鼠时，将这批鼹鼠全部解决掉后出现。



字母收集

字母K 开场后不远处，上下起伏的香蕉中间。

字母O 第一批气球鼹鼠后方不远处，在石柱的凹槽中。

字母N 碎片4的右下方。

字母G 最后一段路途中可见。





碎片5 终点处破坏右边的植物。





4-5 CROWDED CAVERN

比较难的飞行关，玩家不但要在途中躲避横向或纵向飞行的蝙蝠，后期的大蝙蝠更是很难对付。横向飞行的蝙蝠有足够的时间看清其所处位置，躲避起来不算困难；纵向飞行的蝙蝠看似躲起来困难，但其实只需要提前往其初期位置飞就会非常安全；最后的大蝙蝠会在玩家身后使用音波攻击，反应时间不长且发动频率还较高，这里就只有靠娴熟的操作来应对了，收集要素、特别是碎片可以分作多次进行收集。



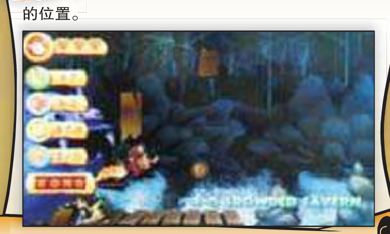


▲大蝙蝠在背后放音波攻击，十分难缠。

◄塌陷的桥下方往左走进入迷你游戏。

字母收集

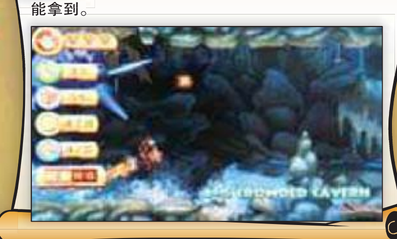
字母K 第一波横向飞行的蝙蝠之后，在靠近底部的位置。



字母O 碎片3右下方。



字母N 头顶冒出来的大蝙蝠身后，要急速上升才能拿到。

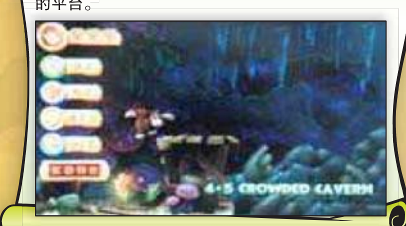


字母G 碎片5之后的场景下方，要在躲避大蝙蝠声波攻击的同时进行收集。



拼图碎片收集

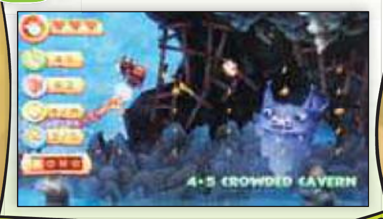
碎片1 开场后会塌陷的桥，在桥塌陷前返回左边的平台。



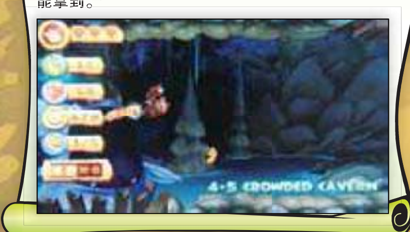
碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 大蝙蝠啃咬攻击后有许多香蕉的场景顶部。



碎片4 地底冒出来的大蝙蝠身后，要急速下降才能拿到。



碎片5 第二个保存点后场景的下方，要在躲避大蝙蝠声波攻击的同时进行收集。



4-K JAGGED JEWELS

这一关要面对的是大量的针刺地形，大部分平台都会每隔一段时间出现针刺地形来攻击玩家，同伴的漂浮能力一定要好好利用。



►这种旋转针刺只需要站在中央的平台等待其转到低点时再跳就行了。

拼图碎片收集

碎片1 在平台上破坏瓦罐后要立刻往左跳，避开下方即将出现的尖刺后再去收集。



碎片2 破坏移动平台上的瓦罐。



碎片3 三个会升起的巨型尖刺中央，利用漂浮能力不难拿到。



碎片4 终点前的木桶上方，需要在终点处往左用滚跳来拿到。



碎片5 尖刺上升后使用滚跳获得。





THE MOLE TRAIN



这一大关的BOSS战比较耗时，首先需要解决矿车上的鼹鼠杂兵，这又细分为三个阶段，首先玩家乘坐的矿车距离对方较远，鼹鼠会在远处扔铁锹攻击玩家，躲避一段时间后等矿车靠近就能来到鼹鼠所在的一排矿车上（利用滚跳加漂浮可以直接来到对面的车厢上跳过这一环节）；接下来鼹鼠会不断从车厢钻出来攻击玩家，鼹鼠只有钻出来的一瞬间有攻击判定，躲开后就可以随意蹂躏了；消灭一定数量的鼹鼠后矿车脱离，玩家要站在车轮没有闪电标志的车厢上才能确保安全。接下来又从第一个阶段开始循环，完成三个循环后就要面对最后的大鼹鼠了，它会不断从矿车里钻出来并扔铁锹攻击玩家，攻击四次就能将其解决。





VINE VALLEY

这一大关的主题是森林，第一小关中最主要的要素就是左右晃动的藤蔓，大金刚需要利用这些藤蔓来回穿梭于森林中。在藤蔓上可以上下移动来收集物品，不过需要注意下方出现的食人花，除此之外，部分藤蔓上方也有食人花，当大金刚抓住藤蔓时，上方的食人花就会开始慢慢吞食藤蔓，不尽快离开的话可是会被吃掉的。



◀此处往右走可进入迷你游戏。



▲从右边的木桩顶往左跳，可以抓到隐藏的藤蔓，往上爬进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 开场往左走的隐藏区域。



碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片3 跳到被下方树叶挡住的木桶里。



字母收集



字母K 行进途中可见。

字母O 第二个保存点左边的木桩上方。

字母N 碎片6往后不远处。

字母G 有食人花的藤蔓处，注意不要在藤蔓上待太久的时间。

大金刚王国 回归 3D

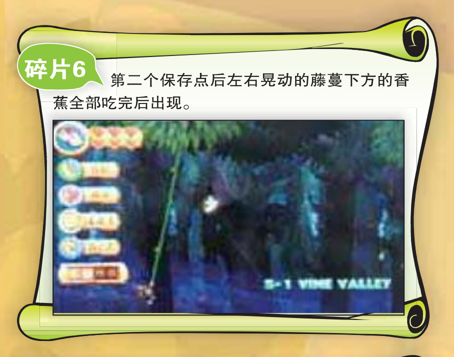
碎片4 破坏右边的小花苞。



碎片5 完成第二个迷你游戏。



碎片6 第二个保存点后左右晃动的藤蔓下方的香蕉全部吃完后出现。



碎片7 终点处吹起左侧平台的三朵花并收集完上面的香蕉后出现。



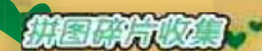


5-2 CLINGY SWINGY

这一关以类似跷跷板的吊桥为主要构成，并且多了一种会向五个方向发射子弹的花苞，不过发射频率较低，遇到这种敌人后建议躲过第一波子弹再前进。本关总体来讲比较简单，需要稍微注意的就是途中会有不少蝙蝠会迎面撞来。



▲保存点上方的木桶，需要在右边两段有草坪的吊桥中间通过踩怪高跳来到吊桥上方后往左走。



拼图碎片收集

碎片1 有草坪的吊桥上方破坏植物，需要从右边的平台滚跳才能到达。



碎片2 完成迷你游戏。



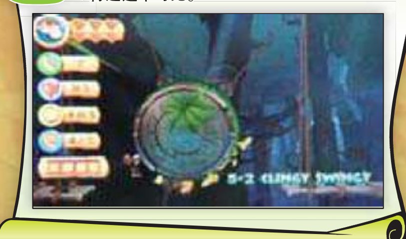
碎片3 破坏长条形木桩上的花苞。



碎片4 第二个保存点后巨大木桩的上方。



碎片5 行进途中可见。



字母收集

字母K 抓住草坪的中央位置，在巨斧状树桩摆动时即可获得。



字母O 第二个保存点前的短木桩下方的平台上。



字母N 第二个保存点后巨大木桩的下方。



字母G 行进途中可见。



5-3 FLUTTER FLYAWAY

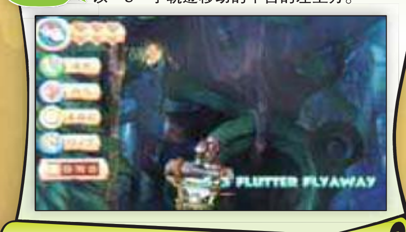
本关出现了一种像风车一样的洒水装置，吹动后就会喷水，然后附近的藤蔓会急速生长，可以借此收集一些物品。这一关的难点在于以各种轨迹移动的平台，部分平台的移动速度较快，在起跳前要算准时机。后半段路在乘坐平台时最好趴着，否则会撞到上方的尖刺受伤。



▲在这个位置捶地进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 以“8”字轨迹移动的平台的左上方。



碎片2 通过蘑菇高跳抓住草坪来到上方。

碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 三个移动平台的中央。



碎片5 收集完此处所有旋转的香蕉后出现。



碎片6 碎片5后方不远处，需要利用滚跳越过第一个木桶后起跳才能收集到。



碎片7 最后一段路“8”字轨迹移动的平台的上方，需要踩蜘蛛大跳来获得。



字母收集

字母K 上下移动的平台上，需要利用踩踏敌人大跳获得。

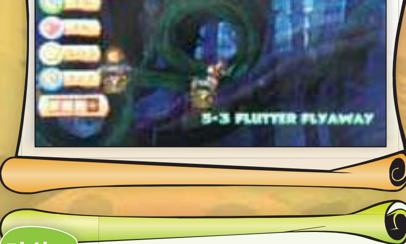


字母O 保存点后不远处，通过在左边的木桩上滚跳或在字母下方踩踏敌人大跳的方式都可以获得。

字母N 三个移动平台的中央。



字母G 最后一段路以“∞”轨迹移动的平台上。





5-4 TIPPIN' TOTEMS

本关的主题是图腾，路途中的机关由各种图腾构成。这些图腾大致分为按照一定轨迹移动、传送带以及张开闭合这三大类，熟悉这些图腾的作用后就没多大威胁了。后半段路会遇到河马，其头部可以当做蹦床使用，不过每踩踏一次它就会往下缩一段距离，连续踩三次后它会眩晕，此时再次踩踏它就会被干掉。如果不连续踩踏，一段时间后河马会恢复初始的高度。



▲锤击这里进入迷你游戏。



▲这个地方需要先向图腾的耳朵吹气才能出现继续前进的道路。

◀▼从左边有香蕉的悬崖往下跳进入迷你游戏。



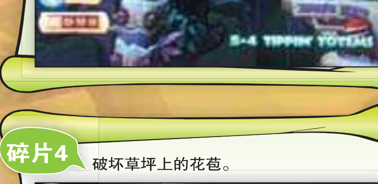


拼图碎片收集

碎片1 字母K下方的隐藏区域。



碎片2 碎片1之后的传送带图腾处，收集完这段路上所有香蕉后出现。



碎片3 完成第一个迷你游戏。



碎片4 破坏草坪上的花苞。



碎片5 完成第二个迷你游戏。



碎片6 字母G左边的隐藏区域。



碎片7 在最后的河马阵收集所有的香蕉后出现。

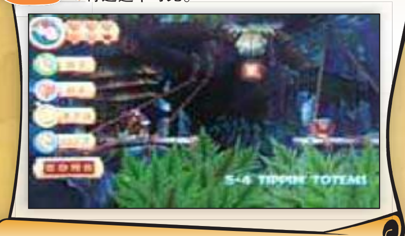






字母收集

字母K 行进途中可见。



字母O 行进途中可见，锤击字母下方平台会出现小蘑菇，利用其弹性大跳即可获得。



字母N 站在大图腾上往左跳就能拿到。



字母G 从上下移动的图腾上使用滚跳获得。



5-5 LONGSHOT LAUNCH

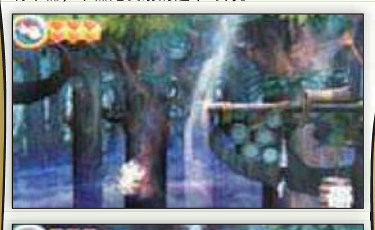
久违的木桶关，在本关中木桶的种类比较齐全，需要注意的是带骷髅符号的木桶发射一次后就会损坏，骷髅符号外围有对话框符号的木桶为进入后自动发射，这在关卡后半段会出现，一定要算好提前量发射才能在下一个木桶自动发射的情况下避开机关。



▲锤击此处进入迷你游戏。

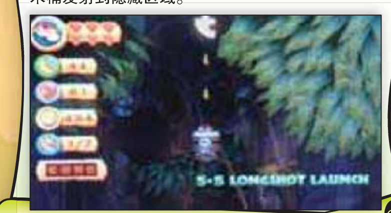
拼图碎片收集

碎片1 开场往左边的悬崖跳，与金币垂直的地方有木桶，木桶炮发射的途中可得。





碎片2 拿到碎片1后往左走，途中踩怪高跳进入木桶发射到隐藏区域。



碎片3 隐藏在树丛里，当木桶移动到最上方位置发射即可获得。



碎片4 此处往悬崖跳，借助花瓣的反弹进入隐藏区域。



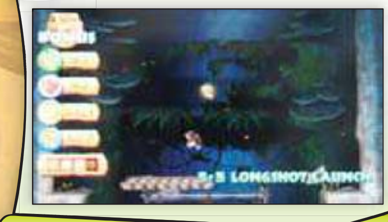


碎片5 碎片4下方区域破坏右边的花苞，锤击碎片4区域中央位置即可到达这里，拿到拼图后锤击中央位置可出现小蘑菇，利用小蘑菇即可离开这里。





碎片6 完成迷你游戏。



碎片7 破坏终点处右边的花苞。



字母收集

字母K 碎片2之后的移动木桶处。



字母O 碎片5往后不远处，移动的木桶速度较快，虽然发射后木桶会破裂，但返回下方的平台时木桶会重新出现，可多次尝试。



字母N 保存点后不远处，这里的木桶只能往一个方向发射，因此只有一次机会获得。



字母G 第二个保存点之后的路段，当木桶的方向为斜上方时发射。



5-6 SPRINGY SPORES（需解锁）

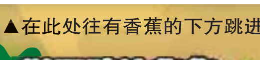
这一关途中会出现非常多的蹦床，考验的是玩家对于跳跃的技巧。这一关的食人小蘑菇出现得比较多，这种敌人在之前的关卡就曾出现过，只要玩家是踩在小蘑菇上就不会有危险，否则就会被植物给吃掉，不过不会立即损血，只要连点X/Y键就能脱出，如果不点击按键的话就会不断损血直到死亡。



▲在此处往有香蕉的下方跳进入迷你游戏。



▲这个地方要把河马干掉后再继续往前走才能保证不受伤。



碎片1 在这个位置捶地进入隐藏区域。





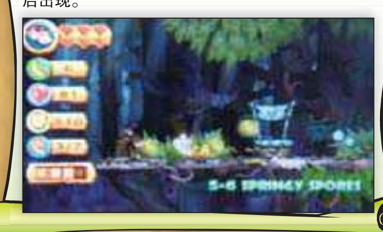
碎片2 往右倾斜的大蘑菇上方，需要从右边的吊桥滚跳过来获得。



碎片3 可攀爬的草坪上方的隐藏区域。



碎片4 碎片3往后的河马阵，将所有河马都干掉后出现。



碎片5 完成迷你游戏。



字母收集

字母K 两个蘑菇中间，注意有带火的图腾干扰，要把握好起跳时间。



字母O 碎片2之后不远处的吊桥下方，通过滚跳来获得，记得先把上方吊桥的敌人解决掉后再来收集。



字母N 河马阵的上方，使用大跳即可获得。



字母G 蘑菇阵左侧平台，利用滚跳或从蘑菇阵高处降落都可以获得。



碎片6 蘑菇阵左侧。



碎片7 蘑菇阵下方。



5-7 WIGGLEVINE WONDERS

本关总体来说可以算是藤蔓关，不过和5-1关不同的是，在本关中多出来了一大一小两种连接藤蔓的机关，爬上连接大机关的藤蔓后，其会横向移动，途中会迎面飘来香蕉、金币、字母等物品，后期还需要上下攀爬藤蔓来躲避刺轮的攻击；小的机关则会下沉一段距离，如



果继续在藤蔓上一段时间，那么藤蔓会直接断掉，大金刚则会直接掉落悬崖，因此不要在这种藤蔓上停留太长的时间。

◀从阶梯平台往上走开启隐藏区域，利用藤蔓进入木桶触发迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 开场右侧的平台往上跳进入隐藏区域，收集碎片后到左侧有裂缝的木板处捶地即可脱离该区域。



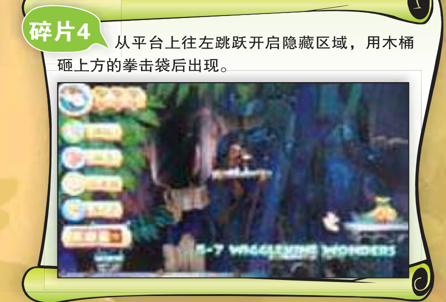
碎片2 破坏此处的花苞。

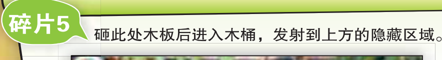


碎片3 完成迷你游戏。



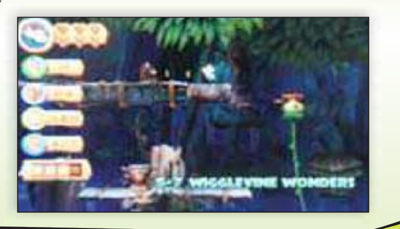
碎片4 从平台上往左跳跃开启隐藏区域，用木桶砸上方的拳击袋后出现。





碎片5 砸此处木板后进入木桶，发射到上方的隐藏区域。





碎片6 破坏平台中央的花苞。



碎片7 破坏最后路段前平台上的花苞。



字母收集

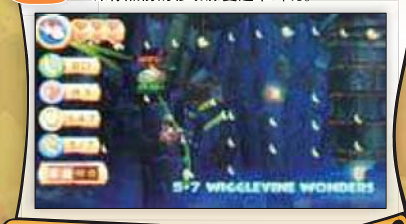


字母K 移动藤蔓的途中出现。

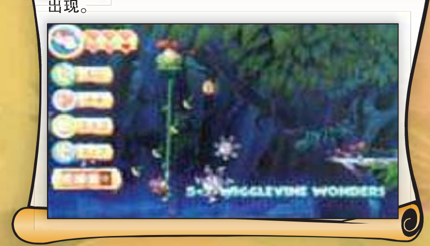
字母O 在移动藤蔓上躲避沿途的刺轮路段出现。



字母N 保存点前的移动藤蔓途中出现。



字母G 在第二个移动藤蔓上躲避沿途的刺轮路段出现。







5-8 MUNCHER MARATHON

本关可以看做是强制卷轴型，一旦将蜘蛛卵旁的木桩破坏后，蜘蛛群就会涌出并不断追逐玩家（密集恐惧症慎玩）。虽说可以利用较快的速度甩开蜘蛛群，不过只要到达一处悬崖，新的蜘蛛群就会立即爬出，因此想靠前期拖距离后期慢慢打是行不通的。被蜘蛛群碰到会直接死亡，因此几乎全程都要以较快的速度前进，字母和拼图碎片收集起来比较有难度。

字母收集

字母K 行进途中高处平台的上方。



字母O 拍打字母下方的地面会出现小蘑菇。



拼图碎片收集

字母N 途中上下升降的平台上方。

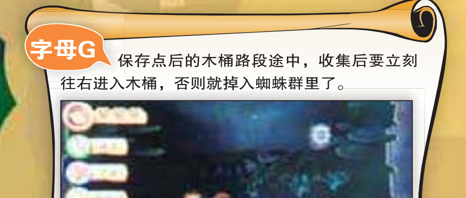


碎片1 被蛛丝裹着的卵这里利用高跳加漂浮功能获得。

碎片2 破坏被第二个隔板挡住的地方上方的花苞。



字母G 保存点后的木桶路段途中，收集后要立刻往右进入木桶，否则就掉入蜘蛛群里了。



碎片3 第二个隔板后的悬崖处，需利用滚跳获得。



碎片4 此处的隐藏区域里，动作一定要快，否则会被后面的蜘蛛群追上。



碎片5 第三个隔板处下方的隐藏区域。





5-K BLAST & BOUNCE

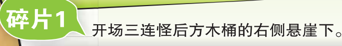
神庙关里的木桶关，途中有不少刺轮不说，木桶的移动速度也很快，发射时不要操之过急，适应木桶的移动速度后再说。部分拼图碎片的位置隐藏得比较好，可根据拼图碎片收集攻略来寻找。



◀这个地方发射时一定要瞄准，否则很容易碰到刺轮。



拼图碎片收集

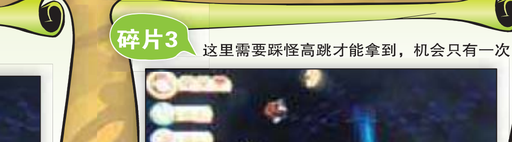


碎片1 开场三连怪后方木桶的右侧悬崖下。



碎片2 在这个木桶朝向右斜上时发射。





碎片3 这里需要踩怪高跳才能拿到，机会只有一次。



碎片4 轮胎蹦床处，碎片周围有两个旋转速度很快的刺轮。

碎片5 在这个木桶移动到最高处时发射。



5-B MANGORUBY RUN

这一关的BOSS一开始是全身带电状态，此时无法对其进行攻击，需要将所有转轮上的“V”字符号拍打之后才能对其造成伤害。BOSS基本是全程追着玩家跑的，“V”字符号拍打得越多则BOSS的移动速度越慢，因此前2～3个符号要尽快将其拍打进转轮里，这样才有足够的速度与BOSS周旋。所有转轮上都有绿色草坪供玩家攀爬，攻击BOSS三次后就能将其解决掉。

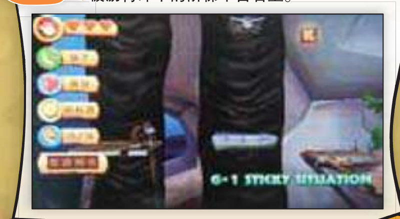
6-1 STICKY SITUATION


▲跳到右上方斑马所在位置进入迷你游戏。

这一大关的主题是悬崖，出现的敌人以化石龙为主，这些化石龙攻击一次后还会剩下一个头来回跳跃攻击玩家，再次踩头后才能将其彻底消灭。除此之外还有一种坐在车里的龙，它的脖子可以升得很高，红色的还会喷火，在前进时要小心这种敌人。场景中某些地方有沥青，碰到后大金刚全身会变黑，此时移动速度和跳跃高度会降低，在沥青路段需要不断跳跃保证不沉下去才行，在正常地面捶地三次就会恢复正常。

字母收集

字母K 被沥青冲下的阶梯平台右上。

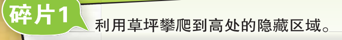


字母O 桥的下方，要从下面的沥青路走过去。



拼图碎片收集

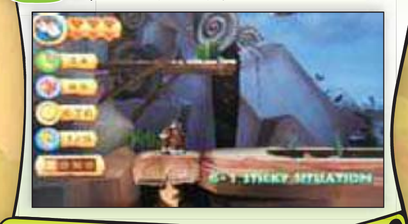




碎片1 利用草坪攀爬到高处的隐藏区域。



碎片2 拍打地面震碎石块。



字母N 行进途中可见。



碎片3 该场景的右下方，被黑雾挡住了不容易看清。



碎片4 吹第一个保存点右边的蒲公英。



字母G 行进途中被沥青冲下的阶梯上，沉到沥青里了只要等一段时间就会再次从上方被沥青冲下来。



碎片5 字母N正上方的平台，需要从右边的平台滚跳才能到达。



碎片6 完成迷你游戏。



碎片7 字母G往后不远处被沥青冲下的阶梯上。

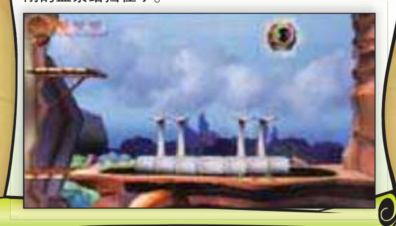


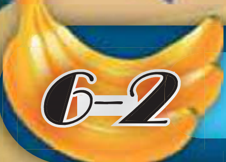
碎片8 破坏碎片7往后不远处被沥青冲下的阶梯上的植物。





碎片9 终点处左上平台，碎片的位置刚好被大金刚的血条给挡住了。





6-2 PREHISTORIC PATH

这关是矿车关卡，乘坐的是大矿车，具体操作之前已经提到过，这里就不再赘述了，需要注意的是本关部分平台踏上后是会不断下沉的，只要跃起，平台就会逐渐回复高度。



▲开场往右走不进木桶，从沥青路右边可进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 字母O后一个路段有刺的木箱上方的隐藏区域。



碎片3 字母N之后的路段走上方的铁轨就能看到。



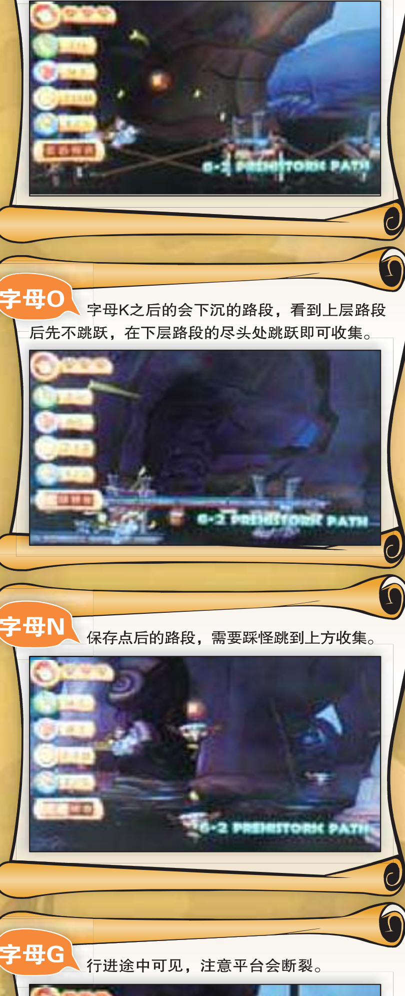
碎片4 蛋壳路段顺路收集。



碎片5 破坏终点处右边的植物。



字母收集



字母K 矿车路段前期可见。

字母O 字母K之后的会下沉的路段，看到上层路段后先不跳跃，在下层路段的尽头处跳跃即可收集。

字母N 保存点后的路段，需要踩怪跳到上方收集。

字母G 行进途中可见，注意平台会断裂。





6-3 WEIGHTY WAY

本关的机关是跷跷板与升降机的结合，由于不少地方要等跷跷板的某一端达到一定高度后才能跳到下一个平台，因此整个流程中会走走停停，显得不是那么顺畅。第一个保存点后用于落脚的平台会坍塌，不要在上面停留太长时间。



■此处往右走进入迷你游戏。



■破坏植物会出现通往远处场景的木桶。



■第三个保存点右边的升降机要先拍碎右侧的石头后才能使用。

字母收集



字母K 行进途中可见，攀爬草坪获得。

字母O 第一个保存点右侧，利用蹦床高跳即可获得。

拼图碎片收集

字母N 第二个保存点下方的远处场景左上方。



碎片1 破坏开始处左侧的植物。



碎片2 碎片在最右侧，在平台处使用滚跳进行收集。



字母G 将滑动平台拉下去一段距离后返回平台，然后迅速跳到平台上方。



碎片3 完成迷你游戏。

碎片4 第二个保存点下方的远处场景，破坏底层平台的植物。

碎片5 在平台利用滚跳进入右边的木桶。



6-4 BOULDER ROLLER



■字母K的平台往左滚跳到木桶里进入迷你游戏。

本关一开始需要吹风车让左侧平台下降，然后跳到中央拉藤蔓，最后锤击下方带“DK”字样的机关后才能正式开启。之后的路段会不断出现带刺的球阻碍玩家前进，无论是空中还是悬崖处，刺球出现前都会冒出灰尘作为提示，在前进时一定要注意躲避，不要冲得太快。



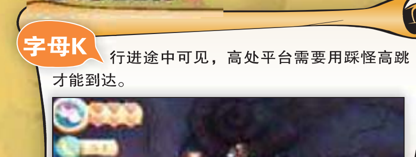
▶拍这里的地板来到下层才能继续前进。



■这里每5个球之间会有一个稍微宽一点的空隙，我们则需要利用这个空隙前进。

字母收集

字母K 行进途中可见，高处平台需要用踩怪高跳才能到达。





拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 字母K往后不远处，破坏会伸长脖子的石化龙所在位置的植物。



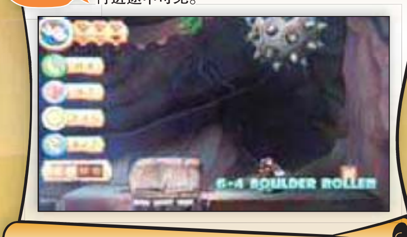
字母O 第一个保存点后的高平台，需要等会伸长脖子的石化龙将脖子伸长后踩怪高跳才能到达平台处。



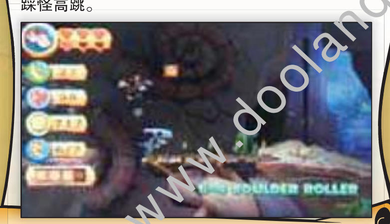
碎片3 第一个保存点之前的下坡处吹这里的花。



字母N 行进途中可见。



字母G 第一个需要在坑里躲避巨石路段后方，需踩怪高跳。



碎片4 后方会滚出巨石的通道上吹这里的花。



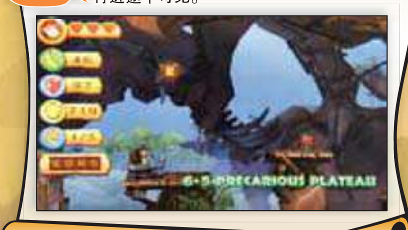
碎片5 来到下层后第一个滚出巨石的通道左上方。



碎片6 第一个需要在坑里躲避巨石路段，破坏尽头处的植物。



碎片7 砸碎这里的两块石头。





6-5 PRECARIOUS PLATEAU(需解锁)

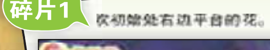
这算是个比较简单的关卡，一开始可以在左上隐藏的平台找到犀牛，之后一路基本可以横冲直撞，只要不让犀牛碰到带火的敌人或机关就行了。途中部分平台踩上后很快会坍塌需要注意，最后一段路需要收集完所有旋转的香蕉后才会出现拼图碎片，这里建议离开犀牛（按L/R键即可主动离开犀牛），让动作较灵活的大金刚来进行收集。



■犀牛在此。



▲撞开有犀牛标记的石块后进入迷你游戏。



拼图碎片收集

碎片1 吹初始处右边平台的花。



碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 发射到远处平台的木桶所在地吹左边的花。



碎片4 撞碎有犀牛标记的石块。





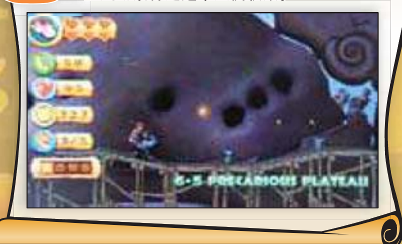
碎片5 最后一段路收集完所有旋转的香蕉后出现。





字母收集

字母K 行进途中可见。



字母O 远处场景行进途中顺便收集。



字母N 场景拉近后不远处，需要注意的是平台会坍塌，收集字母后往左跳，然后再用滚跳到达下个平台继续前进。

字母G 第二个保存点后面一段路上，平台依旧会坍塌。



6-6 CRUMBLE CANYON



▲从斜坡处跳到木桶进入迷你游戏。

这是打起来非常刺激、爽快的一关，前半段路大部分平台都会坍塌或倒下搭路，基本是没有多少休息的余地；后半段路更是有巨石在身后赶着玩家跑，大段的下坡路跑起来也很有速度感，特别是有同伴的情况下，连滚时就像在玩《索尼克》一样。关卡难度总体来说不高，但由于是半强制性卷轴关卡，要素的收集就要仔细了。

拼图碎片收集



碎片1 吹初始位置左侧的花。

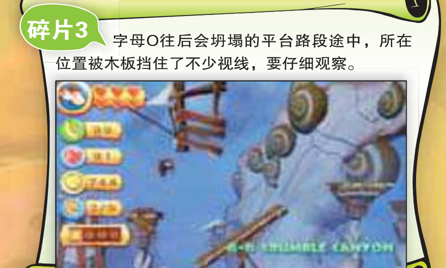




碎片2 使用木桶切换场景后破坏左侧的植物。



碎片3 字母O往后会坍塌的平台路段途中，所在位置被木板挡住了不少视线，要仔细观察。



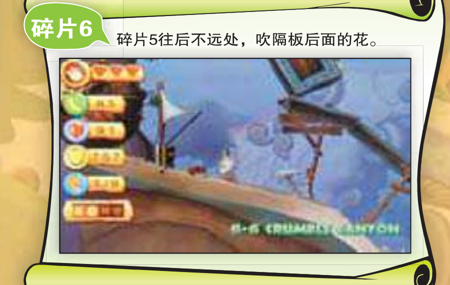
碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 巨石追击的第一段长下坡路段，隐藏在恐龙头骨里。



碎片6 碎片5往后不远处，吹隔板后面的花。



碎片7 巨石追击的第一段长下坡路段隔板上木板挡住的隐藏区域。





碎片8 碎片7往后不远处，两个隔板之间。



碎片9 终点处下方的沥青地里。



字母收集

字母K 倒下的平台形成的斜坡最下方。



字母O 保存点前方的矮平台处。

字母N 巨石追击的第一段长下坡路段结束处的右上方，需要用滚跳才能达到这个高度。



字母G 巨石追击路段结束处。



6-7 TIPPY SHIPPY

这一关可看作是悬崖和沙滩的结合，沙滩场景里的机关和敌人都会在这一关里出现，要小心红色螃蟹和带电的乌贼。第二个保存点后的路段里远处的船会发射炮弹破坏场景，前进时不要冲得太快以免被炮弹打中。



▲从此处跳到右边的船舱里进入迷你游戏。



▲从这个炮台往右边的悬崖跳进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 完成第一个迷你游戏。

碎片2 第一段远处场景的废船下方隐藏区域里，在上图位置捶地破坏木板后才能进入。

碎片3 乌贼炮上方的跷跷板平台，需要通过踩乌贼到达高处攀爬草坪将右侧跷跷板拉下来，然后迅速从右边的平台滚跳到跷跷板平台获得。

碎片4 完成第二个迷你游戏。

碎片5 拿到字母G后立即往左走，碎片在尽头处。

字母收集

字母K 第一个保存点左上方，需要在左边的平台利用滚跳才能到达。



字母O 第一段远处场景后半段顺路可收集。



字母N 第二个保存点之后的路段，在高处平台利用滚跳获得。



字母G 第二段远处场景完成后进入木桶返回近处时自动获得。







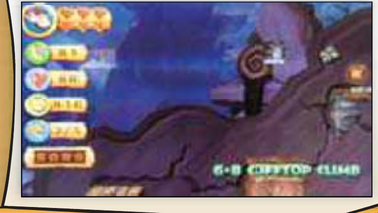
6-8 CLIFFTOP CLIMB

本关需要借助平台和蹦床不断向上攀登，不过大多数落脚点都会坍塌，落脚点或平台为石块的话可以承受大金刚踩踏三次，其余的则一触即塌。由于给玩家的反应时间较短，因此同伴的漂浮功能一定要好好利用起来。第二个保存点后追加向上发射的木桶，这些木桶发射一次后就会损坏，一定不能失误。

字母收集

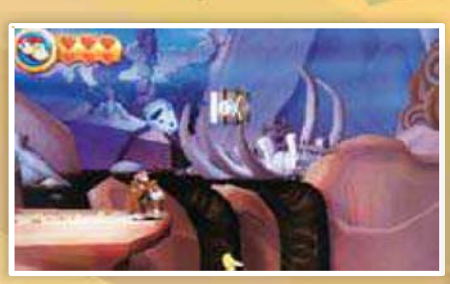
字母K 蹦床路段途中可见。





字母O 第一个保存点后的路段中可顺道收集。





◀沿着有香蕉的地方往下跳可通过木桶进入迷你游戏。



▲在带刺的石块上滚跳进入最左侧的迷你游戏。

字母N 巨大带刺石块的下方，要用小跳来收集。



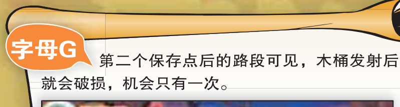
拼图碎片收集

碎片1 敲初始位置有“DK”字样的铜锣可以敲出三副恐龙头骨，在最高处的头骨里有碎片。



碎片2 完成第一个迷你游戏。

字母G 第二个保存点后的路段可见，木桶发射后就会破损，机会只有一次。





碎片3 蹦床路段顶层的左侧破坏平台上的植物。



碎片4 完成第二个迷你游戏。



碎片5 在这个木桶移动到偏左位置发射，破坏左侧平台的植物后出现碎片。





6-K PERILOUS PASSAGE

这是一个向上的强制卷轴关卡，下方的岩浆会不断向上升起，玩家则需要利用不断落下的石柱当做平台往上走。前半段路的敌人只有沿着平台移动的火球，躲起来难度不大；后半段路追加了一种带电的蜜蜂，这种敌人移动速度不算快，但会不断朝着玩家所在的方向飞来，躲避起来难度较大。另外，本关不少碎片都在隐藏区域里，不太容易找到。



拼图碎片收集

碎片1 行进初期可见，在右侧的石柱平台上。



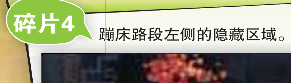
碎片2 此处左上的隐藏区域。





碎片3 中央的隐藏区域。





碎片4 蹦床路段左侧的隐藏区域。



碎片5 蹦床路段右侧的隐藏区域。



6-B THUGLY'S HIGHRISE

这个BOSS是第一大关那个家伙的强化版，依旧需要对其造成9次伤害才能将其打倒。这家伙一开始就会第一大关BOSS的几乎所有招式，冲撞后背部的铠甲会掀起一段时间，可在跳跃后利用同伴的漂浮功能滞空后踩下对其造成伤害，如果觉得不保险可以等其撞墙后仰面朝上时再对其踩踏（撞墙后上方会掉落两块石头，要注意躲避）。第一次发怒后追加火焰喷射，这招只要趴着就能躲过；第二次发怒后追加火球攻击，它会朝着玩家所在位置上方喷射火球，火球下落时还会分裂，躲避起来比较困难。





7-1 FOGGY FUMES

这一关又是以剪影的方式来表现，不过关卡中到处都是浓烟，遮挡视线的情况非常严重，在行进时要注意观察周围的环境。



▲这里要转动风扇让右侧挡路的钢管升起来。



▲锤下巨大的红色按钮后过关。

拼图碎片收集

碎片1 初始地不远处的风扇，通过踩平台让风扇转动并收集完冒出来的全部香蕉后碎片才会出现。



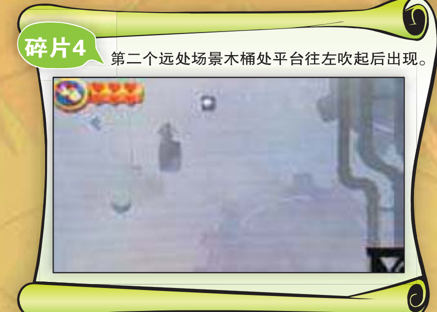
碎片2 带电敌人的上方。



碎片3 保存点处往左走，第三个喷黑烟的烟囱上。



碎片4 第二个远处场景木桶处平台往左吹起后出现。



碎片5 字母G左上的隐藏区域。



字母收集

字母K 碎片1后不远处吊钩的上方，需要从右边风扇上的平台往左跳。

字母O 第一个远处场景下方平台，有浓烟遮挡视线。



字母N 行进途中可见。



字母G 第二个保存点后地上有齿轮的路段途中。



碎片6 字母G往右，路段尽头对着喇叭吹气后出现。



碎片7 坏掉的风扇的平台上。





7-2 SLAMMIN' STEEL

这一关的场景是工厂内部，又出现了不少新机关和新敌人。机器鸡随便一次攻击就能干掉，电球无法进行攻击，只能躲开，另外场景中的煤气罐可以用拍地的方式砸开，里面有不少好东西。巨大的汽锤和传送带都是比较明显的机关，



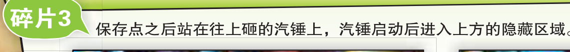
◀砸这里的木板可进入迷你游戏。







▲这里要等两个电球放电的空隙用小跳跃过。



拼图碎片收集

碎片1 往上砸的汽锤上方的平台。



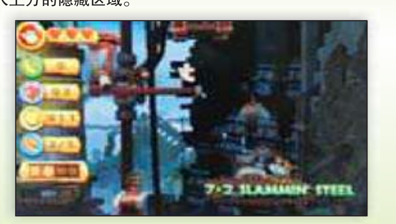
碎片2 字母O右边的平台上吹扇叶。



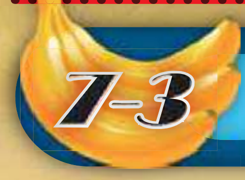


碎片3 保存点之后站在往上砸的汽锤上，汽锤启动后进入上方的隐藏区域。









7-3 HANDY HAZARDS（需解锁）

这一关中，玩家要在由各种类型的机械手组成的道路上前进，机关的种类不算多，复杂程度也不高，多观察一段时间就能找到机械手的行动规律了。本关中出现的红色机械鸡在踩过之后不久会爆炸，爆炸前可以按L/R键抓起来扔出去。

字母收集

字母K 两个汽锤之间的位置。



字母O 有电球的传送带上，要利用踩怪高跳获得。



字母N 位于两个大型汽锤之间，要在高处平台滚跳才能拿到。



字母G 长条型汽锤路段途中可见。



碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 长条型汽锤路段最左侧。





▲拿到第一个碎片后稍作停留，等右侧的两个拳头都打下来的时候趁机跳到第二个拳头上就能进入木桶玩迷你游戏了。



▲最后这里机械手换木桶的速度较快，可以等大金刚将头伸出木桶后再看准时机发射。

拼图碎片收集

碎片1 初始位置头顶的平台，需要从如图所示最右侧的倾斜平台往左走才能拿到。



碎片2 完成迷你游戏。

碎片3 当右侧的木桶移动到最高处时发射，然后借助平台往右走。

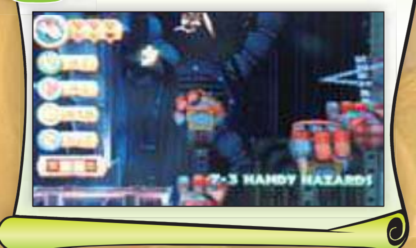


碎片4 第一个保存点上方位置，需要从右侧平台前往。

碎片5 字母N右上位置。



碎片6 要从右边的机械手上往左滚跳获得。



碎片7 4个接箱子的机械手处收集完上方的所有金币后出现。





字母收集

字母K 拳头阵下方，等拳头被砸下去之后跳下去收集后迅速离开。

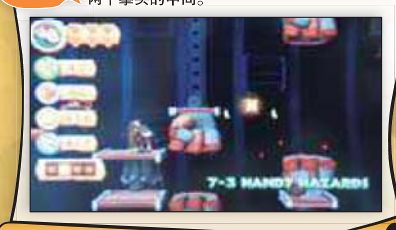


字母O 在斜坡上方用滚跳获得。





字母N 两个拳头的中间。



字母G 最后一段木桶路程途中可见。

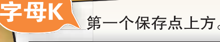


7-4 GEAR GETAWAY

又是一个乘坐火箭桶的关卡，飞行过程中要面对巨大齿轮、不断张开闭合等机械的阻碍。由于已经是比较后期的关卡了，因此对飞行的要求比较高，不但留出可供飞行的空隙较少外，部分地方还需要进行细微地调整飞行方位，如果再加上收集要素的话，难度就达到了一个非常高的水准了。由于飞行的木桶一触即亡（新模式里可购买道



字母收集



字母K 第一个保存点上方。





具来为木桶抵消伤害），因此也没什么可讨巧的地方，苦练飞行技术吧。

◀进入迷你游戏的木桶在如图大金刚面对的悬崖下。



字母O 这个地方需要从下方急速上升才能拿到，且不能撞到上方的障碍物，对操作要求较高。



拼图碎片收集



碎片1 用木桶砸碎开场左上的墙进入取得。



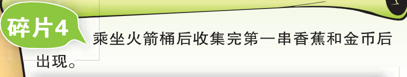
碎片2 触碰开场处比较高的吊灯。

字母N 第二个保存点后两个齿轮之间。

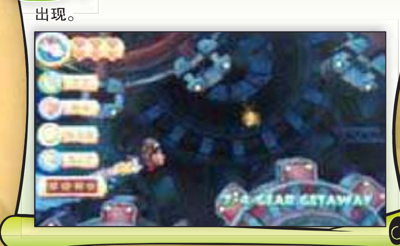


碎片3 完成迷你游戏。





碎片4 乘坐火箭桶后收集完第一串香蕉和金币后出现。





字母G 最后的大型齿轮途中。



碎片5 第一个保存点后不远处齿轮的闭合处。



碎片6 长串闭合机关处，在一长串香蕉的末尾。



碎片7 第二个保存点后收集完上下起伏的长串香蕉后出现。

7-5 COG JOG

本关以及接下来的两关里，玩家需要在关卡里找到巨大的按钮将其锤下去连接电源。这一关出现的喷火机器人需要踩三次才能将其干掉，途中有许多断裂的钢筋，在木桶里要计算好发射的提前量。空中悬浮的钢筋平台会不断变化角度，后期的这种钢筋平台甚至会变化为垂直状态，一定要在无法落脚之前及时起跳。



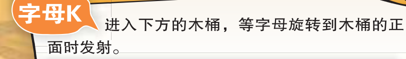
▲跳到最左边的管道可进入迷你游戏。



▲在香蕉组成的箭头下方拍地后轴承会开始旋转，在这里面可以找到按钮，如果不锤下这个按钮，即便过关了也无法连通大地图中央的火箭，导致最后无法进入7-R关。

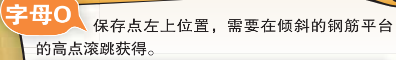


字母收集



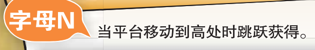
字母K 进入下方的木桶，等字母旋转到木桶的正面时发射。





字母O 保存点左上位置，需要在倾斜的钢筋平台的高点滚跳获得。





字母N 当平台移动到高处时跳跃获得。



字母G 长草的钢筋内部，收集后要立刻跳出来，否则很容易掉下悬崖。

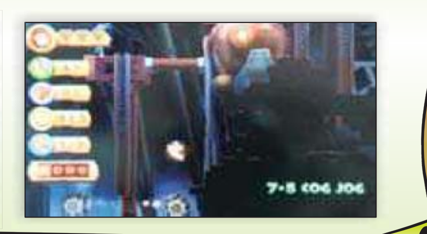


碎片1 触碰开场左侧的吊灯。



碎片2 从此处往下跳进入木桶，自动发射后获得。





碎片3 会倾斜的钢筋平台上吹扇叶。



碎片4 第一个保存点后做圆周运动的平台上方触碰吊灯，这里在触碰吊灯后碎片会掉落，很有可能不会掉落在平台上，因此要在其掉落途中将其回收。





碎片5 完成迷你游戏。



碎片6 “王”字型平台顶端。



碎片7 用木桶砸碎两个几乎会垂直的钢筋平台中央的拳击袋。



碎片8 这个碎片需要从右边做圆周运动的平台上向左滚跳到达钢筋的上方才能拿到。



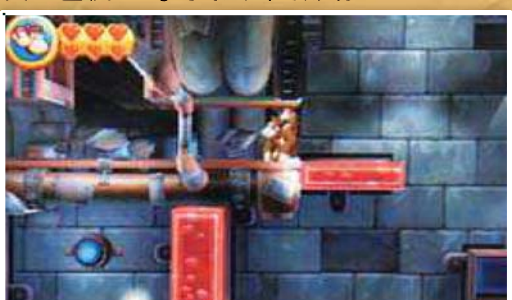
碎片9 等长草坪的钢筋转到高处就能看见。



7-6 SWITCHEROO

比较有意思的一个关卡，途中会有红色和蓝色两种墙以及开关，碰到什么颜色的开关，对应颜色的强就会突出，而非对应的墙则会凹陷，流程中需要不断切换红蓝两种墙壁来搭路前进。关卡中的红色机器人是无法通过正常手段消灭的，不过可以通过墙壁凸出时的攻击以及红色机器鸡的爆炸来解决。

▲▼砸碎此处平台进入木桶来到按钮处。



◀该平台处往左一直走到底可以看见进入迷你游戏的木桶。





◀从这里滚跳到右边的平台进入迷你游戏。

字母收集

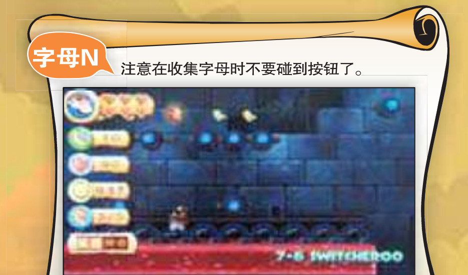
字母K 在上图位置起跳碰到按钮，然后抓住藤蔓荡过去的时候再次碰到按钮就能让下方的蓝色平台再次出现收集字母。



字母O 行进途中可见。



字母N 注意在收集字母时不要碰到按钮了。



字母G 第二个保存点后不远处，这里只需要趴下躲过电球即可。

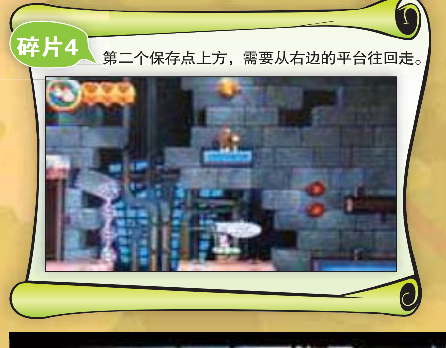


拼图碎片收集

碎片1 完成第一个迷你游戏。



碎片3 完成第二个迷你游戏。



碎片4 第二个保存点上方，需要从右边的平台往回走。

碎片2 这里要先在上图位置利用滚跳，在不触碰到按钮的情况下来到右边的平台，然后再继续往上爬到最高处。



碎片5 从该平台处往左跳。







7-7 MUSIC MADNESS

这关的背景音乐有非常明显的节奏，而关卡里的那些机关都是根据这个节奏在行动，在明白这点之后躲避机关就不再是什么难事了。后期路段上会出现喷水和喷火的罐子，喷水的罐子是不具备杀伤力的。





▲拍打此处进入木桶到达按钮处。

◀从保存点处踏上机械波的上方后继续往左走就能看到进入迷你游戏的木桶。



碎片1 开场拉下左边的藤蔓机关后铁门打开。



碎片2 完成迷你游戏。

碎片3 有大量移动平台的下方。

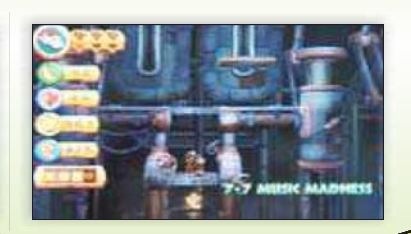


碎片4 破坏一大串槌子中央平台上的煤气罐。



碎片5 拍打如图位置进入下方隐藏区域。





字母收集

字母K 悬崖下有木桶，在右边的铰砸下来的时候发射木桶就能来到上方的平台拿到字母了。



字母O 有大量移动平台的右侧。



字母N 等平台升到高处时跳跃。



字母G 喷水和喷火罐子的中央位置，等喷火完毕后利用滚跳收集。



7-R LIFT-OFF LAUNCH



这是比较特别的一个火箭桶关卡，整个游戏中只有本关和8-B可以玩到。虽说还是乘坐火箭桶，但变成了纵向飞行，可以左右控制方向，长按A/B可以火箭桶升高，松开按键则会慢慢降低高度。几乎没有难度的一关，并且这一关没有收集要素。

7-K TREACHEROUS TRACK

这也是一个强制卷轴式的神庙关，齿轮型的落脚点会不断前进，途中一些地方齿轮轨道还出现了断层，需要触碰机关搭路后才能让齿轮不断前进。途中落脚的平台都不能长时间站立，要算好落脚的时间以及触碰机关的时机。关卡初始处会提供DK木桶，利用同伴的漂浮功能会让行进过程轻松不少。

拼图碎片收集

碎片1 搭路后及时踏上齿轮平台就能拿到。

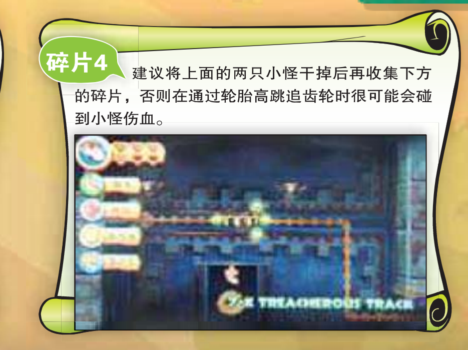


碎片2 这里跳到左下收集了碎片后要以较快的速度往右走才能赶上齿轮平台。

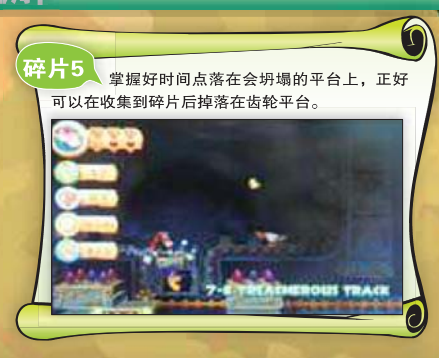


碎片3 这个碎片需要踩怪高跳获得，拿到后还要立即下落触碰机关搭路，难度很高，实在不行就损失一条命来收集吧。

碎片4 建议将上面的两只小怪干掉后再收集下方的碎片，否则在通过轮胎高跳追齿轮时很可能会碰到小怪伤血。



碎片5 掌握好时间点落在会坍塌的平台上，正好可以在收集到碎片后掉落在齿轮平台。





7-B FEATHER FIEND




这场战斗分为两个阶段，每个阶段需要攻击BOSS三次。第一个阶段时机器人会抬脚朝玩家的方向走，玩家则需要在其抬脚时躲到其胯下的空挡才能避免伤害。不过这个家伙有时候会在普通抬脚后以很快的速度冲过来，让人防不胜防，建议等其走几步之后发现没有危险后再进行躲避工作。BOSS跳起来后不旋转身体时就尽量远离其落点，旋转身体后可以到其正下方趴下，等其落地后胯下会出现草坪，攀爬上去后一顿猛锤就能对其造成伤害。第二阶段BOSS会在空中随机位置扔下6枚鸡蛋，落地后变成机器鸡朝玩家方向走来，之后BOSS会砸地攻击玩家，玩家要抓住砸地时的硬直对其进行踩踏攻击。



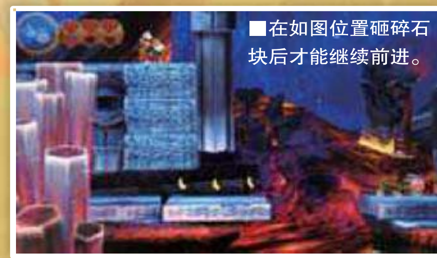
▲抓住其胯下的草坪使劲拍打。

◀在有同伴的情况下，使用连滚可以轻松干掉所有的机械鸡。



8-1 FURIOUS FIRE

这是Wii版的最后一个大关，场景为火山。在本关里，玩家在前进的路上要不断躲避大火球，大火球都会以一定的轨迹循环运动，熟悉之后基本可以保持无伤过关。沿途的小怪大多带火，要用吹气的方法将其身上的火焰吹掉后才能攻击，小火球模样的新敌人直接用吹气就能消灭掉。



■在如图位置砸碎石块后才能继续前进。



▲左图砸碎石块处的下方往左走，隐藏区域里有能进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

碎片1 初始地不远处晶矿后的隐藏区域。



碎片2 行进途中可见，要从右侧的平台慢慢跳过来，途中大火球经过的频率较高。



字母收集

字母K 行进途中可见。



字母O 碎片2之后不远处，需要利用滚跳技巧来获得。

字母N 保存点后不远处。



字母G 碎片5后不远处，拿法跟碎片5类似。



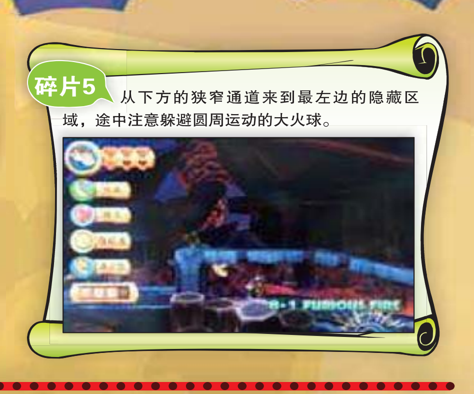
碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 拉下藤蔓机关后利用搭路的平台来到左上。



碎片5 从下方的狭窄通道来到最左边的隐藏区域，途中注意躲避圆周运动的大火球。





8-2 HOT ROCKET

难度很高的一个火箭桶关卡，前半段路要躲避突然从上方或下方凸出的岩石以及在快接近时才会沉入岩浆里的岩石，对瞬间反应力有着很高的要求；后半段路段要面对呈圆周运动的火龙。由于火箭桶是无法控制前进和后退的，因此躲避起来难度很高，再加上火箭桶的上升和下降控制起来也不那么顺畅，如果还要在途中收集字母和拼图碎片的话，更是要利用到急升、急降等操作，实在觉得棘手的话，碎片的收集就用命来换吧。





▲让这里的平台右侧翘起来，然后利用滚跳进入木桶玩迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 落下来的岩石被火球砸中后出现。



碎片3 碎片2之后不远处，在靠近岩浆的地方。



碎片4 收集完字母N之后的一串香蕉后出现。



字母收集



字母K 最开始上下凸出的岩石路段末尾处。

字母O 岩石沉入岩浆路段途中，需要急升操作。

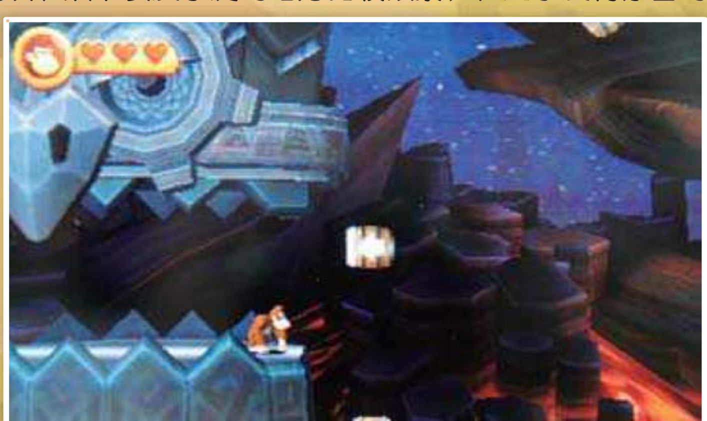
字母N 保存点后不远处，字母的位置比较靠近下方的岩石，收集后要立刻提升火箭桶的高度。

字母G 有很多火龙的下方，需要用到急降操作。

碎片5 后方有岩浆追赶的路段，收集完下方几乎贴着岩浆的一串香蕉后出现。

8-3 ROASTING RAILS

比较难但非常刺激的矿车关，几乎全程的路段都在不断塌陷，加上沿途需要跳跃、趴下以及攀爬的地方比较频繁，在几乎没有停留的路上要有较快的反应才能应付自如。途中有岩浆的地方需要跳跃来躲避。

►从这里进入下方的木桶可以玩迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。

碎片2 断裂轨道下方的平台，这里起跳后要控制方向才能让大金刚不随着惯性冲进前方的木桶里。

碎片3 碎片2之后不远处的轨道走上层，从木桶发射后要第一时间起跳才能到达上层。

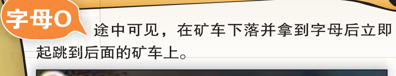
碎片4 保存点后断轨的平台上锤击这里的壶。

字母收集

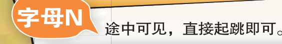
字母K 第一个矿车路段途中，这里的路段断裂的速度较快，要看准时机起跳。



字母O 途中可见，在矿车下落并拿到字母后立即起跳到后面的矿车上。




字母N 途中可见，直接起跳即可。






字母G 最后的下落路段途中。




碎片5 最后的攀爬路段落地后等一下就会出现。



8-4 SMOKEY PEAK（需解锁）

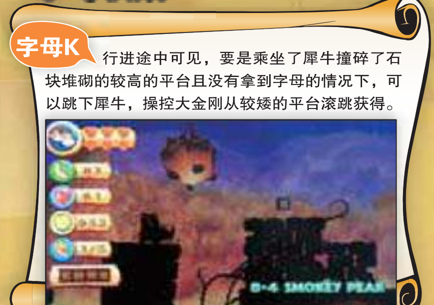
烟雾弥漫的一关，因此又是以剪影的方式来呈现。虽然这是比较后期的关卡，不过由于这一关能骑乘犀牛，因此难度赫然低了不少，只要注意一些收集要素的拿法是不让犀牛撞碎作为搭脚用的平台就行了。



▲上方滴落的岩浆碰到后可是会直接死掉的。

字母收集

字母K 行进途中可见，要是乘坐了犀牛撞碎了石块堆砌的较高的平台且没有拿到字母的情况下，可以跳下犀牛，操控大金刚从较矮的平台滚跳获得。



字母O 这里要使用犀牛起跳后再离开犀牛的操作跳到高平台去收集。

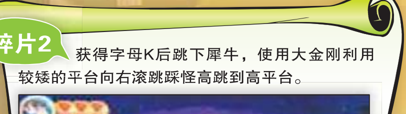


拼图碎片收集

字母N 第二个保存点后的路段，这里等岩浆流完后字母会跟着出现，把握好时机起跳。







字母G 最后冲刺路段的途中。



碎片1 乘坐犀牛后返回初始处撞碎上方的石球后左侧隐藏区域开启。

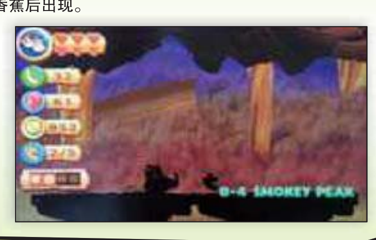


碎片2 获得字母K后跳下犀牛，使用大金刚利用较矮的平台向右滚跳踩怪高跳到高平台。



碎片3 第一个保存点后的路段，收集完此处所有旋转的香蕉后出现。

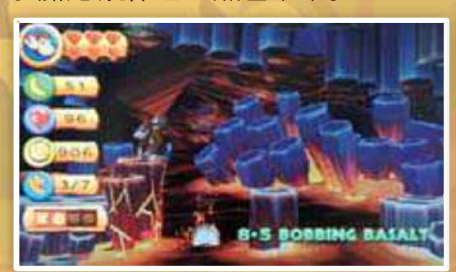






8-5 BOBBING BASALT

这一关要面对的是不断上下移动的岩层，其中岩浆里的石柱在刚刚冒出的时候踏上去是会受到伤害的。途中的火球阵看似不好躲，其实熟悉规律后一点也不难。



▲在这里等岩浆里的石柱升到最高处时起跳可进入木桶玩迷你游戏。



▲在保存点拿起木桶，一直走到此处，用木桶砸碎墙壁后进入玩迷你游戏。

碎片4 这个拼图要使用犀牛起跳后再离开犀牛的操作才能来到高处的平台。



碎片5 终点处右边的平台上。





字母收集

字母K 火球阵路段中。



字母O 行进途中可见。

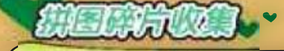


字母N 等石柱下降一点后再起跳。



字母G 从下层的石柱路线走，必须小跳前进。





拼图碎片收集

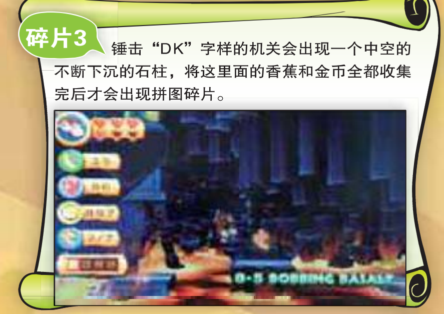
碎片1 拍打初始处左侧的壶。



碎片2 途中可见，踩怪高跳即可获得。



碎片3 锤击“DK”字样的机关会出现一个中空的不断下沉的石柱，将这里面的香蕉和金币全都收集完后才会出现拼图碎片。



碎片4 完成第一个迷你游戏。



碎片5 吹字母N上方平台的风车，直到吹出碎片。



碎片6 完成第二个迷你游戏。



碎片7 在这个平台上吹右边的叶子。



字母收集

字母K 在石柱上要不断移动保持自己在比较中央的位置然后起跳获得。



字母O 行进途中可见。



字母N 火球阵的中央，发射木桶时要注意火球的位置。



字母G 往上攀爬路段的中央位置。





相对比较简单的一关，对各种操作的要求都不算高，而且也没有特别致命的陷阱，两个木桶间看似很难躲的火球在熟悉其轨迹后就没有任何威胁了。最后一段路左右会不断出现各种尺寸的火球，比较考验玩家对于跳跃的基本功。



▲在此处吹风车，等上方的平台移动下来后立即跳上去就可进入迷你游戏。

拼图碎片收集

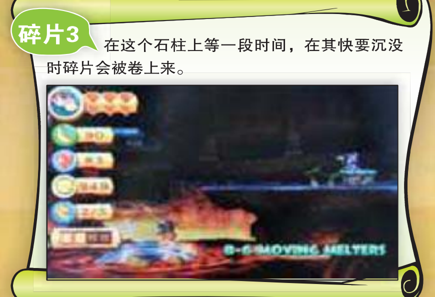
碎片1 拿起开场处的木桶到此位置砸上方的拳击袋。



碎片2 站在石柱上等移动到碎片下方再起跳。



碎片3 在这个石柱上等一段时间，在其快要沉没时碎片会被卷上来。



碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 往上攀爬路段的右下角，要以较快的速度收集后马上往上走。





8-7 RED RED RISING



▲这里会有平台喷出来，提前起跳就能跟着平台一起被喷到迷你游戏里。

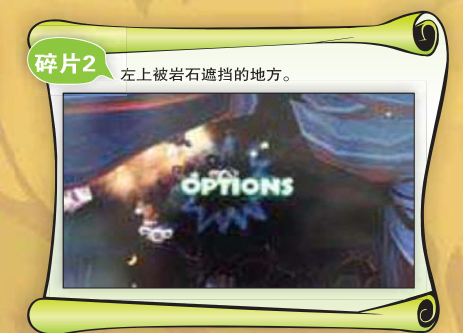
在这一关里，岩浆里会喷射出平台，在行动时要注意下方岩浆的变化，岩浆冒泡则代表即将有平台会被喷出，其中一些收集要素就需要在某些喷出的平台上才能收集到。后半段路是一个向上的强制卷轴类型，不过岩浆上升的速度比较慢，行动时可以不用太着急，有足够的时间收集字母和拼图。进入最后的木桶路线后岩浆会以较快的速度上升，全程几乎要第一时间发射才能保证安全。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。

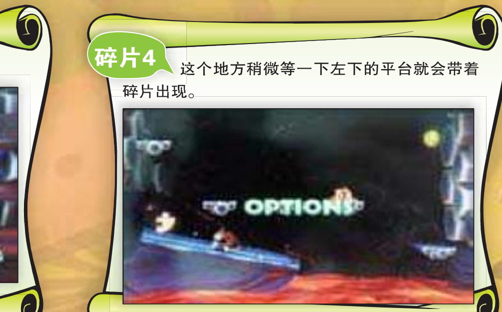


碎片2 左上被岩石遮挡的地方。



碎片3 这里要快速跳到会合拢的石柱的上方。

碎片4 这个地方稍微等一下左下的平台就会带着碎片出现。



字母收集

字母K 在这个位置等一会儿，左侧的平台就会夹带着字母出现。

字母O 火球阵路段左侧位置，这段路对跳跃精度要求很高。

字母N 行进途中可见。



字母G 最后的木桶路线途中，需要以较快的速度瞄准并发射木桶，否则就会被下方的岩浆追上。



碎片5 字母N上方不远处。





8-K FIVE MONKEY TRIAL

这是比较有意思的一个神庙关，锤击平台上的铜锣后出现木桶，接下来需要完成五个阶段的挑战，每个阶段完成后碎片就会自动出现，因此也就不存在所谓的收集要素了，下面就来分别说说这五个阶段的挑战。

第一阶段：利用蹦床收集空间内的所有金币，周围有4个刺轮分别以不同轨迹运动。其中中央高处和左右矮处的金币可以只使用中央的蹦床来取得，左右高处的金币需要等垂直运动的齿轮在高处且圆周运动的齿轮在悬崖底时跳到对应的蹦床上（小跳），然后看准时机大跳，躲开圆周运动刺轮的同时收集金币。

第二阶段：后方会不断落下石柱，需要在躲避石柱的同时收集平台上的金币，金币在部分石柱倒下后才会出现，不过落下的石柱数量是有限的，而且最多只会出现3个石柱同时下落的情况，失败几次后自然就

第一阶段

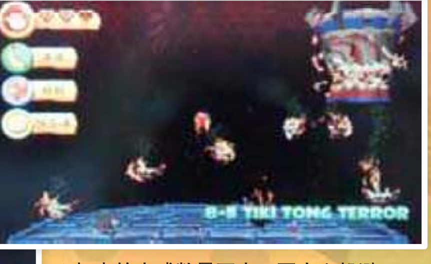


能找到石柱下落的规律了。
第三阶段：这一阶段考验的是玩家连续踩怪大跳的技巧，踩怪的位置基本都可以保持在蹦床的中央，只是大跳的时间点比较难把握，这一阶段没有同伴的情况下比有同伴容易过关。到达顶层后还需要收集完所有金币才会出现拼图碎片和木桶。
第四阶段：这个空间需要在不断旋转的平台上收集金币以及躲避小怪，及时跑到空隙位置起跳即可，有同伴在的话使用漂浮能力可以说毫无难度。
第五阶段：这个空间需要躲避背景里发射出来的炮弹，炮弹一共会发射五轮，每结束一轮后中央的悬崖处会跳出一枚金币，必须将其拿到，否则五轮炮弹发射完之后又会重头开始循环，直到玩家将五枚金币全部拿到为止。


第二阶段


第三阶段


第四阶段

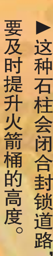

第五阶段



8-B TIKI TONG TERROR

正式流程中的最后一关，首先需要完成一段竖版的火箭桶关卡，不过这次的难度明显比7-R要高出不少，中间有几处地方石柱会闭合，要让木桶提升高度才能顺利通过。登顶后就要正式面对BOSS了，与这个家伙的战斗分为两个阶段，第一个阶段需要攻击它的左右手，每只手需要踩两次才能将其摧毁，这一阶段的BOSS没什么非常有威胁的招式，双手平举时只要趴下就能轻松躲过；双手竖起来时只需要跳到其中一只手上就不会被它拍到；用手向下拍打时有比较明显的准备动作，有足够的时间滚开。

破坏其两只手后进入第二阶段，首先头部会使用下压并带起冲击波，不过下压后其核心会露出，此时是攻击的时机。受伤后会使用冲撞以及飞到空中发射带追踪属性的火球或者垂直落下的火球海，冲撞只要在屏幕两侧就能轻松躲过，火球则需要跑位躲避，需要注意的是火球落地后还会燃烧很短的时间，此时是带攻击判定的。小心躲避后会迎来其再度的下压攻击，踩踏其三次后结束战斗。


▶这种石柱会闭合封锁道路，要及时提升火箭桶的高度。





▲扔出的火球数量不少，要小心躲避。

◀BOSS会使用单手或双手向下拍打，有时候做出动作后还会故意不拍打，此时躲避的话会被BOSS耻笑。



正常流程至此就完结了，接下来将前八个大关里的神殿都通过后进入GOLDEN TEMPLE会开启3DS版本新增的第九大关。这一个大关的前八个小关分别对应流程中八个大关卡的风景，整体流程较长且难度较高，第九小关则是原版里就出现过的隐藏关卡。第九大关的所有关卡都没有字母收集，不过拼图碎片还是存在的，想要全部找到还是得花一番心思……或者几个鹦鹉。

9-1 CRUSHIN' COLUMNS

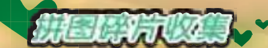
第一大关里的大部分要素都会在这一关里出现，并且还加入了滑轮木板这样一个新的机关。除了关卡流程稍长点外没什么难点。



▲进入远处场景后往左走进入迷你游戏。

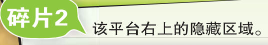


▲最后的石柱阵路段要尽快起跳，否则滑轮木板的轨道就会被石柱砸碎。



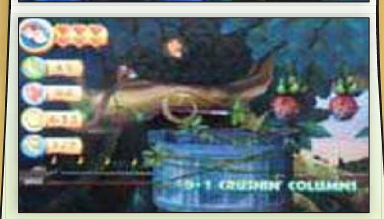
拼图碎片收集

碎片1 被木桶往下喷射后跳到左边的平台。



碎片2 该平台右上的隐藏区域。



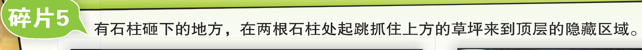


碎片3 利用踩怪高跳到有草坪的滑轮木板上方。



碎片4 完成迷你游戏。





碎片5 有石柱砸下的地方，在两根石柱处起跳抓住上方的草坪来到顶层的隐藏区域。





碎片6 收集完巨大食人花右边蹦床上方所有的香蕉。



碎片7 终点处利用滑轮木板来到最右侧。



9-2 GUSHIN' GEYSERS

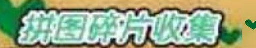
综合海滩景色的关卡，喷泉是本关的核心，不论是过关还是收集碎片都离不开喷泉，某些地方的地面上有抖动的木板，将其砸碎后会出现喷泉。关卡后期还有强力喷泉，可以将大金刚送到很高的地方，当然也要小心头顶的尖刺以及时不时飞过的乌贼。



◀这段路的墙上都有尖刺，小心不要碰到了。



▲从这里跳进左上的洞里进入迷你游戏。

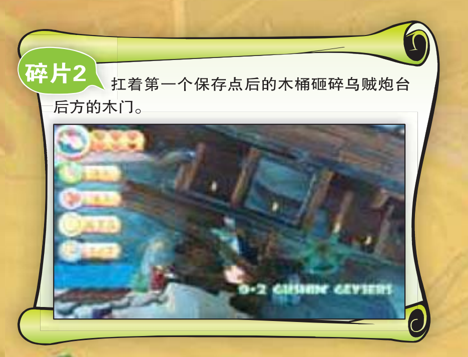


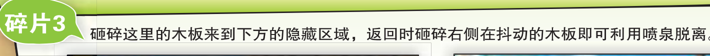
拼图碎片收集

碎片1 开场来到下方的沙滩往左走锤击木桩后出现。

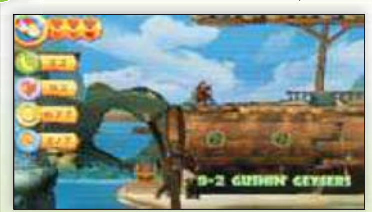


碎片2 扛着第一个保存点后的木桶砸碎乌贼炮台后方的木门。



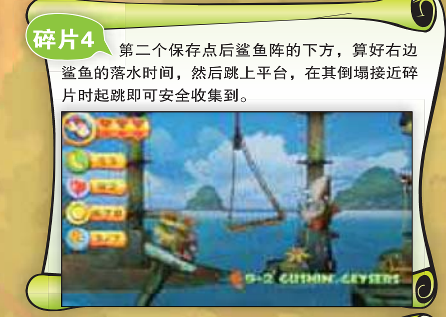


碎片3 砸碎这里的木板来到下方的隐藏区域，返回时砸碎右侧在抖动的木板即可利用喷泉脱离。



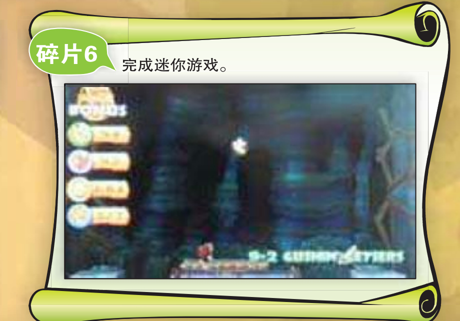


碎片4 第二个保存点后鲨鱼阵的下方，算好右边鲨鱼的落水时间，然后跳上平台，在其倒塌接近碎片时起跳即可安全收集到。



碎片5 从有宝箱的平台上方的草坪攀爬到上方隐藏区域。

碎片6 完成迷你游戏。



碎片7 在有乌贼炮台的喷泉处收集完上方旋转的香蕉后出现。





9-3 SPIKY SURPRISE

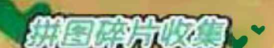
尖刺是本关的主题，不但路上有不少尖刺陷阱，途中还会出现两侧向中间挤压的尖刺墙以及从左侧不断往右边移动的尖刺墙，被这种尖刺墙碰到可是会被秒杀的，遇到了就赶紧往前冲吧。



▲本关中不少地方都需要踩下这种红色按钮后，并在限定时间内利用出现的平台前进。



▲在如图位置的正下方是可进入迷你游戏的木桶。

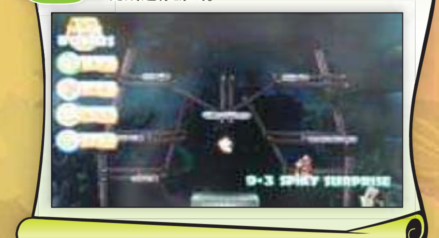


拼图碎片收集

碎片1 通过初始处左侧墙壁的草坪爬到高处破坏花苞。



碎片2 完成迷你游戏。



碎片3 破坏尖刺墙通道的平台上的瓦罐。



碎片4 第一段左侧尖刺墙不断推进的路程里，砸碎该平台处的瓦罐。



碎片5 第二段左侧尖刺墙不断推进的路程里，破坏草坪上的花苞。





9-4 MISCHIEVOUS MOLES

这是一个将矿车关和普通关相结合的关卡，其中矿车路段对起跳的时机要求较高，不少地方都需要矿车坠毁前的一瞬间起跳。非矿车路段中背景的鼹鼠会扔炸弹，炸弹从背景画面到达大金刚行进平台的时间较短，看到炸弹扔出后就要立刻往安全的地方撤离了。



▲砸碎这里的木板进入迷你游戏。



▲在跳跃过程中注意不要碰到头顶的尖刺状水晶了，碰到可是会被秒杀的。

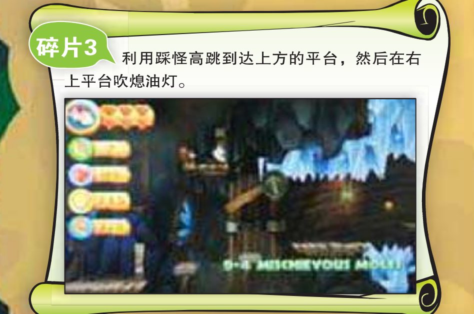
拼图碎片收集

碎片1 初始处往左走破坏植物。



碎片2 完成迷你游戏。

碎片3 利用踩怪高跳到达上方的平台，然后在右上平台吹熄油灯。



碎片4 第二个矿车路段途中。



碎片5 第二个保存点之后路段的平台下方，在前一个平台利用滚跳获得。





9-5 TOPSY TURVY

这一关玩家要面对的机关是会不断翻转的木板，提前起跳以及利用同伴的漂浮能力是非常重要的技巧，好在本关DK木桶提供得还算比较充足的，基本随时都能保持有小猴子在背上。



◀在这里等木板竖起来之后跳上可攀爬的草坪，上方就有可进入迷你游戏的木桶。

拼图碎片收集

碎片1 完成迷你游戏。



碎片2 收集完保存点最左侧转动的木板上的香蕉后出现。



碎片3 进入如图位置的隐藏区域。



碎片4 干掉转动木板平台间的三只带火敌人后出现（需要先对着敌人吹起后才能攻击）。



碎片5 等长草的长木板竖立时，在顶端跳跃抓住上方的草坪，破坏右边的花苞。



碎片6 有草坪的转动木板的向上攀爬路段，顶层左侧隐藏区域。

碎片7 终点处左下的凹槽处破坏花苞。



9-6 TAR BALL FALL

这一关要面对大量头上滴落的沥青，前半段失误了还可以从下方的沥青路返回平台重新来过，后半段被命中基本就直接跌落悬崖了，特别是最后一段路的沥青滴落速度非常快，跳跃平台时要算好提前量。需要注意的是本关中的白骨是带攻击判定的，跳跃时小心不要碰到了。



▲第一个移动木板坠毁处的高处平台右侧直接跳下，往左走进入迷你游戏。



▲终点处最右侧进入迷你游戏。

拼图碎片收集

碎片1 开场往左走，破坏最左侧平台上的植物。



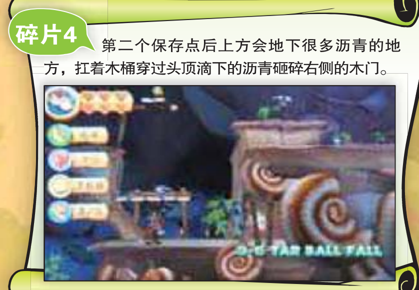
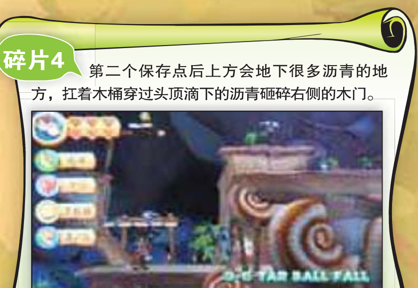
碎片2 完成第一个迷你游戏。



碎片3 第二个移动木板坠毁处利用踩怪高跳获得。



碎片4 第二个保存点后上方会地下很多沥青的地方，扛着木桶穿过头顶滴下的沥青砸碎右侧的木门。

碎片5 完成第二个迷你游戏。





9-7 ROBO FACTORY

本关要收集的碎片数量较多，三个阶段的路分割得非常明显，途中的机械机关远没有第七大关里的复杂。

▶左上的管道内可以玩到迷你游戏。



▼敲击下方中央的机关后，远处的机械大金刚就会飞过来揍飞平台上的所有敌人。





拼图碎片收集

碎片1 第一个隔离钢筋顶端，拍下“DK”字样的大按钮就会掉下来。



碎片2 该平台下方的隐藏区域。

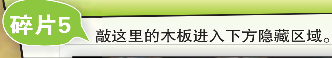


碎片3 完成迷你游戏。



碎片4 第二个隔离钢筋顶端。





碎片5 敲这里的木板进入下方隐藏区域。





碎片6 收集完两个刺轮间的所有物品后出现。



碎片7 第三个隔离钢筋顶端。



碎片8 收集完所有高弹力平台上方的香蕉和金币后出现。





碎片9 吹左侧的喇叭。



9-8 LAVAWHEEL VOLCANO



■锤击这里的石板进入迷你游戏。

第九大关里难度较高的关卡，途中的齿轮和轴承都会不断地逆时针旋转，在跳跃时要算好这些机关的转动速度，保证能准确地跳到平台上。最后的终点处左右的岩浆里会按顺序不断出现大火球，在跳跃平台时尽量不要跟大火球处在同一个方向。

拼图碎片收集

碎片1 开场往左走进入隐藏区域，吹风车直到碎片出现。



碎片2 锤击巨大齿轮之间平台上的壶。



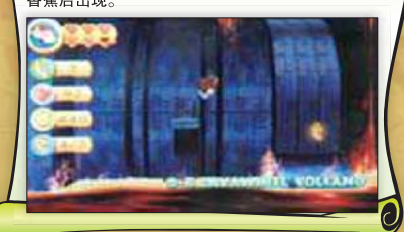
碎片3 行进途中可见。



碎片4 完成迷你游戏。



碎片5 第一个保存点后的宽齿轮上收集完所有的香蕉后出现。



碎片6 锤击第二个保存点很长的会下沉的路段后半段的壶。



碎片7 终点处躲避下方的巨大火球一段时间后出现在右侧平台。





9-9 GOLDEN TEMPLE

这一关是原版游戏中的隐藏关卡，看上去很可爱但难度却不低，途中会有敌人不断出现朝着玩家扔飞镖，前进的同时还要花心思来躲避这些飞镖，对玩家的操作有较高的要求。途中扔炸弹的无尾熊需要将炸弹扔回去才能打倒它继续前进。关卡本身难度就不低，再加上本关不提供DK木桶和保存点，无疑让难度更上一层楼。完成第九大关的所有关卡后可算作是正式通关了，之后所有关卡追加镜子模式，将镜子模式全过关后会对应解锁“EXTRAS”里的部分图片。



▲将炸弹扔向无尾熊将其打倒后才能继续前进。

拼图碎片收集



碎片1 在图中碎片的位置捶地后出现。

碎片2 将蓝莓平台上的香蕉全部收集完后在左上的草莓平台上出现。



碎片5 最后路段的纵向旋转的香蕉平台上。



碎片3 在香蕉平台上收集完上方所有旋转的香蕉后出现。



碎片4 将掉在这三个草莓平台上的所有香蕉收集完后出现。



玩后感

虽说只是一款复刻游戏，但由于本身素质非常优秀，针对掌机变更的操作也非常顺手，追加的8个关卡里也做出了新的东西，这种不敷衍玩家的做法是值得肯定的。游戏几乎每一关都是独特的，每一大关更是有着非常大的区别，虽说本身难度与SFC平台的作品相比有所降低以及加入了“新模式”这个面向新手玩家的模式，但游戏依旧可以说非常硬派，想轻松过关可没那么容易。

文 狮子心 编 苍穹 美编 咕噜

LIMBO

攻略透解

本作是曾登陆于 PSN 和 Xbox Live 上的精品小游戏，自发布以来广受好评。独特的黑暗风格、出色的流程设计、细致的细节刻画都让人印象深刻。作为一款独立游戏，本作获得了许多奖项，近期 PSN 上也终于推出了 PSV 版本的下载。



基本操作

动作	对应按键
移动	左摇杆（轻推/重推对应不同速度）
行动	□/○（推、拉或按下开关等功能）
跳跃	△/×（助跑之后跳跃距离会更远）
START	调出菜单

图文流程攻略

游戏的流程一气呵成，其中蕴含着不少的解谜成分。下文攻略以 START 键菜单中的章节划分来进行叙述，方便读者查阅。流程中有 10 个鸡蛋是收集要素，具体位置在“奖杯要点”部分再做介绍。

章节 1



一开始比较简单，主角在地狱醒来之后，一路向右走即可，最后会遇到一处平台。

章节 2



把平台下方的箱子拉出来垫脚跳上平台，之后沿着绳子滑下去，注意不要摔死。

章节 3



跳上船就能到达对岸，之后还需要把船拉过来垫脚才能爬上后面的平台，过程中注意不要落水，主角在水中能停留的时间不超过 1 秒钟。继续前进会遇到两个夹子放在地面，注意观察地面就能发现，这里要按住□键拖开夹子，才能安全地跳过去。之后绳子上的杂物要先用下方的夹子夹掉，才能将主角带到高处。



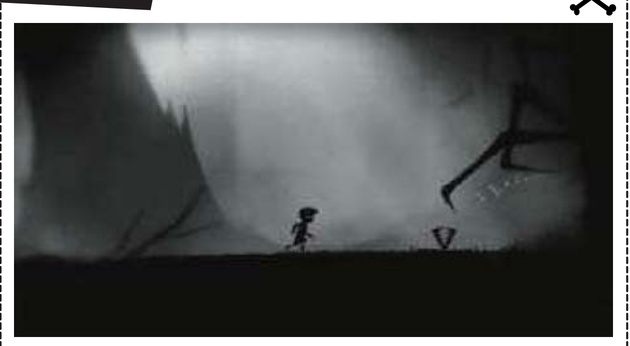
章节 4



遇到滚石往回跑就能避开，再向前走会遇到一处较大的水塘，需要把箱子往回拉到那棵有绳子的树下垫脚，通过绳子爬到高处。通过一系列的跳跃来到树顶，会发现快要断裂的树干，将其推倒就能成为通过水塘的木桥了，在返回水塘的过程中切记不要摔死。



章节 5



BOSS 战首先要引诱蜘蛛的攻击扎进地面，其产生的震动会把后方一棵树上的夹子震落下来。之后继续引诱 BOSS 攻击并利用夹子，把它的脚全部夹断。要注意的是最后一只脚攻击速度比较快，玩家需提前做好准备。



章节 6

往前走会被 BOSS 抓到，这里是固定剧情、不用担心。被蜘蛛丝缠住之后移动只能以小跳的形式前进，玩家要把握



好小跳的距离。到前方推动石头可以撞倒树干，注意往回躲避。

章节 7



跳到巨大的滚石之上，在上面通过小幅度的跳跃来滚动石头前进，滑到坡下的同时自动解除蜘蛛丝。继续前进会遇到一个陌生人，不用管他。平台塌方后注意，吊绳跳上去之后要立马跳回来，否则会被夹子给夹死。

章节 8



之后是一系列的跳树桩，难度不大。有一处树干是用一根枝条顶住的，跳过去踩断枝条之后，也要立马往回跑躲开。跃上最后一处树桩时会有石头从前方砸过来，只需看准时机原地跳跃就能躲避。往前走会遇到人为控制的蜘蛛脚，看准它抬起脚的时机快速冲过去即可。

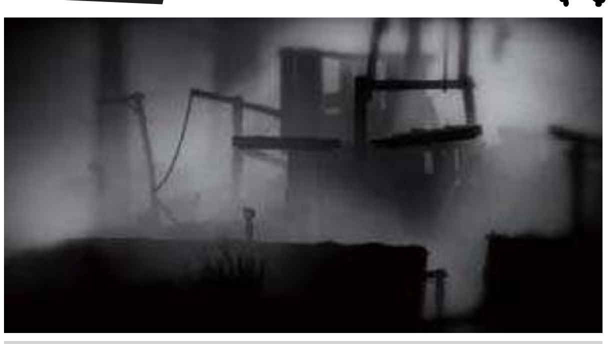


章节 9



继续往前走会遭遇滚石袭击，大的滚石要往回跑到水坑后躲避，小的直接跳过去即可。

章节10



两个夹子先后摆荡处比较考验玩家对于时机的把握，先轻推摇杆引诱第一个夹子甩空，然后勇敢向前就能躲掉第二个夹子，其间有一个短暂的时间差需要把握好。之后利用绳子爬到高处。

章节11



半路再度遭遇蜘蛛的追击，其间要推动树桩作桥才能通过水洼，之后的“跷跷板”处要等蜘蛛踩住树干左侧，右侧翘起后才能跳过。斜坡的滚石躲在台阶下方就能避过，并且还能让石头把蜘蛛砸下深渊。

跑到尖刺处无法前进时，只剩一只脚的蜘蛛又会从后面追来。引诱它攻击落空后，可以上去扯断它最后一只脚，然后推动它的身体来填满前方的深坑就能到达对面。

章节12



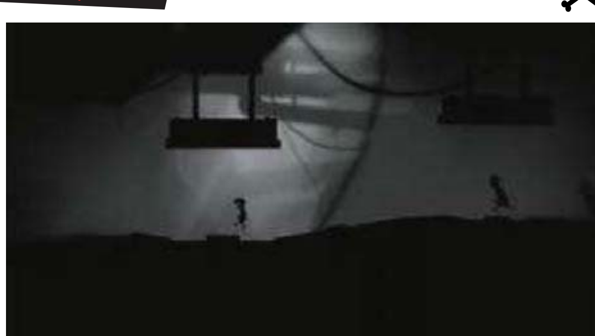
先向前走爬上扶梯，跳到起初乌鸦停留的笼子上，通过原地跳跃就能弄断笼子上的绳索，再向右推，垫脚跃上高台。

章节13



水洼处先跳上尸体，静待对面一个送死的来垫脚跳过。之后拉着尸体一路走，并把尸体扔到下方有绳索的陷阱中，触发机关令上方的巨石落下来，随后就可以顺利通过。

章节14



头顶两个落石机关的触发方式是相反的，第一个必须跳上中央的平台，第二个则绝对不能踏上中央部分。继续往前走会遭到三个敌人的追杀，转身往回跑，第一个人会因为失足落入陷阱而死，之后的两人就要利用先前那两个落石机关才能搞定了。

章节15



较有难度的一处谜题。首先要爬下扶梯把车子拉到最右侧，直到推不动为止，然后返回上层抓住绳子，把绳子的长度拉到最长。迅速返回到下

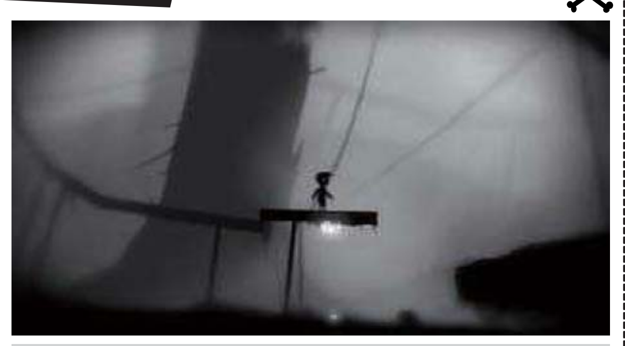
层，通过车子垫脚，抓住还没有完全卷上去的绳子，然后继续把绳子向下拉，这样对面的闸门也会升到最高。从绳子上下来，赶快拉第二条绳子控制第二个闸门，令闸门的高度升到一半左右，就要跳到对面迅速冲过去，稍慢的话两个闸门就会卡住主角。

章节16



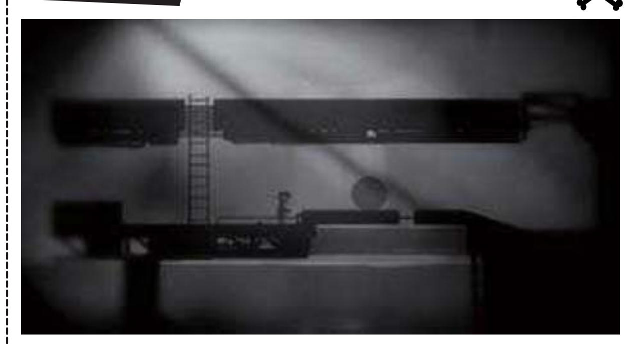
主角在这里会被一种脑虫寄生，只能朝一个方向前进，直到有光线照射的地方才能转身。被寄生后不用太着急，转身后一路前进，把右侧的木箱推到那个上方有几张嘴的地方，跳上去引诱它们吃掉脑虫即可解除控制。

章节17



到达有转轮的地方，先到最右边能看到引诱老鼠的白色食物，爬到其上方跳动，将食物震落到地上，引诱老鼠来吃，之后立刻跳下去将其赶到转动的笼子里。拉动摇杆启动机关的同时天降大雨，先去前方大坑中把树干拉到中间位置，然后再回头拉动水管下方的绳子，这样水源就会通过水管灌满水坑，主角便能踩着浮起的树木继续前进。

章节18



一路向前到达木箱处，先上二层把那块可以活动的木头拉到最右边，空出足以让木箱浮上来的空间，然后下去拖动箱子对准上方空隙，并拉动最右侧的机关。水位上升后爬到二层，踩上木箱就能随之到达三层。在三层只需要把最右边的箱子拉过来垫脚，就可以来到更高处。

接下来会到达一处下方有浮球的场景。先把下层的木条拉到最左方，看准浮球弹上来的时机，迅速将木条推回原位，这样浮球就能留在陆上。然后把浮球推到最右方再上梯子爬到上层，等待浮球随水位升上来后便可踩着它到达高处。注意期间的操作不能太慢，否则会被水淹死。

随后会看到两个水槽，以及两个控制水槽的开关。先拉动第一个开关让箱子浮起来之后，再把第一个开关关闭，然后来到第二个开关处，拉动即可顺利通过

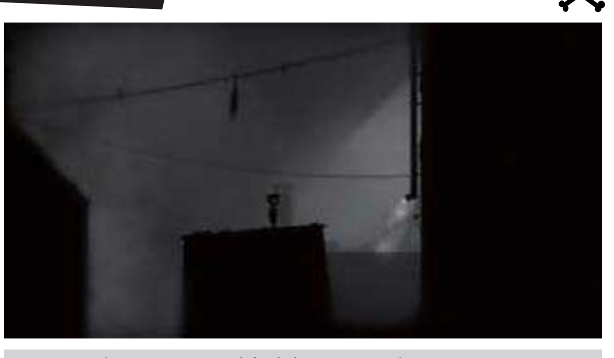
章节19



主角会再次受到脑虫的控制。首先趁触手甩到右侧时迅速把箱子拉到最左边，之后被脑虫控制时就能通过这个箱子来到有光照的地方，令主角得以转身。继续向右前进，通过梯子和断裂的水管

后又可以走到一处有阳光的地方，角色能够转身朝左。在水位上升的时间内迅速回到左上方那个有光照地方再次转身向右，跳到第二个梯子上，耐心等待断裂的水管浮上来，之后就可以顺利去掉脑虫。

章节20



本段比较简单，通过一段滑坡来到有水管的地方，顺着往上爬水管会往左边稍稍倾斜，爬到水管顶端即可跳到对岸。

章节21



此区域比较考验玩家把握时机的能力，需先观察每次电击的间隔，准确跳到字母“O”上，其会撞倒字母“T”，下方也有一段绳索掉落下来。通过绳索荡到对面开关处，关闭电源，就能顺利通过“HOTEL”的招牌。

章节22



尽头的梯子先推到斜坡右侧，趁其往左滑动时迅速跳上梯并爬到顶端，待梯子滑到左侧时朝碎裂的玻璃处跳下，这样就能把玻璃完全砸破并来到下方。随后又是一段受脑虫控制的情节，不急着向右，先往左边跑把那一堆架子给弄倒，再去触发脑虫，受控制之后来到架子后面的阳光处，主角就能转身向右移动。

章节23



一直走直到一处上方有箱子的地方，踩下开关后，迅速推摇杆的后方向减缓人物的前进速度，等待箱子掉下来，之后踩着箱子顺利跳过电锯就能到达后方解除掉脑虫。回去时略有些麻烦，越过电锯后来到第一个平台处，需利用主角左右来回的移动令平台形成跷跷板的效果，这样向左跳时才能获得更高的起跳点。第二个平台处要先把木条往右拉，然后爬上去随着木头一起荡到对面。

章节24



电梯附近的谜题并不复杂，先把最左侧的箱子拉到电梯上，然后操作开关来到上层，往右推箱子会被一个活动平台卡住。按下电梯开关，并迅

速把电梯平台往右边拉，直到把活动平台的左边卡住为止，这样就可以把箱子顺利往右推了。拉下尽头处的拉杆开关会降下一根绳索，把箱子推到下面，再次拉动开关，并借助箱子爬上绳索，到达高处后利用摆荡跃至右侧的平台。

章节25



上方有两个箱子，下方则有两个对应的开关。踩下第一个开关后，稍等一会儿再踩第二个，这样在第一个箱子落下来之后，玩家有充足的时间把它推到第二个箱子下方，通过叠放箱子的方式获得更高的起跳点，凭此安全地躲过电锯并跃上高台。

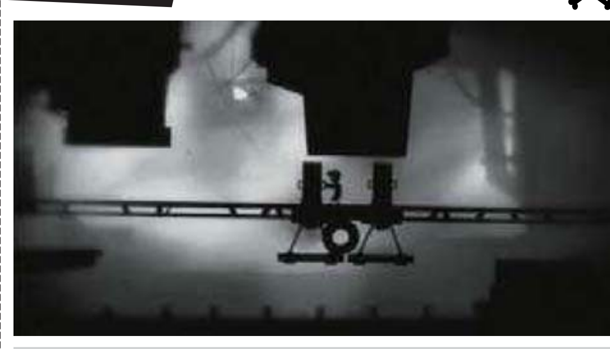
章节26



爬上扶梯、滑下斜坡后会遇到一只大蚊子，需要慢慢地靠近它，这样它才不会受到惊吓而提前飞起来，靠近到一定程度后，跳起来抓住蚊子就能把主角带到高处。



章节27



本段的谜题相当复杂。首先来到最上方有两处可移动平台的轨道上，按下左侧的开关后，下方会有一个轮胎慢慢地滚出来，趁此时将移动平台往左推、接住轮胎，然后向右拉，并通过第二个平台令轮胎滚到下方那个有控制闸门开关的 U 型槽处。把轮胎推到最左方，然后迅速来到闸门后平台有箱子的地方，等待滚动的轮胎触发开关时，迅速把箱子推落到下层。把箱子向右推到齿轮上，再拉动开关，这样就能把箱子运送到齿轮的后面。之后用一个箱子压开关、一个箱子垫脚就能继续前进。最后的绳索处需要先跳上绳索令其荡起来，然后再按下开关让绳索往右移动，快速跳上来回甩动的绳索便能安全通过此处。



章节28



推动小齿轮和大齿轮咬合能让场景旋转起来，旋转到一定程度下方的闸门会自动打开，注意不要被压死。随后来到一处有磁铁控制的地方，先关闭开关，把箱子推到最右侧，待它往下滑到合适的位置开启磁铁开关，箱子的位置要能兼顾跳到左右两边的平台。先跳上右边的平台打开闸门开

关，然后通过箱子垫脚顺利通过左边平台的闸门。之后来到悬挂的铁链前，先把箱子拉到铁链下方，再拉动开关令场景旋转，快速通过箱子跳到铁链上躲过中间的电锯，待箱子因为场景的旋转滑到主角下方时，迅速从铁链滑到箱子上。最后与箱子一同向左，并看准时机跳起来攀住对面的铁链就安全了。

章节29



又是一段需要用场景旋转解谜的流程。拉动开关让场景旋转起来后，推动箱子垫脚并快速跳上对面平台，否则会被后方的铁球砸死。之后在有小女孩的场景前又会被脑虫所控制，回到有灯光的地方转向后，小女孩的场景会变成一堆机关。

章节30



本段有很多挤压型的机关，不过难度不大。第一个只需走到机关的最左边，用手抓住边缘等待机关抬起来的瞬间立刻跳上去即可通过；第二个机关同理，先攀爬在边缘等待其落下时就能快速通过。之后在履带上用箱子垫脚去除脑虫，借助齿轮来到开关处，此开关可以控制齿轮的旋转方向。

这里比较考验技巧，要控制右边的齿轮到刚好可以爬上梯子的同时，也要令左边的齿轮以逆时针方向转动才能爬上高处的平台，多试几次就能通过。

章节31



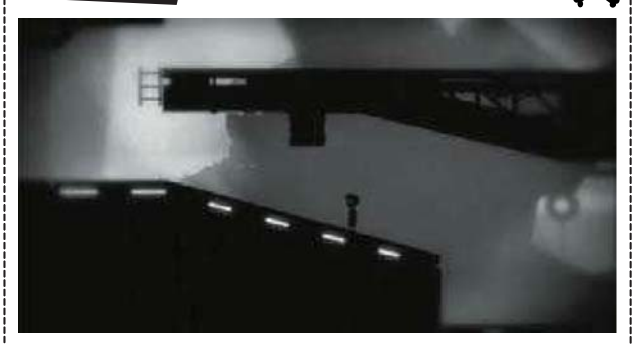
移动梯子处也比较考验操作。先要把右侧的矿车拉到上方开关的正下方，再推动移动梯子，令其在U型槽里滑动，待它快要滑到右侧时，拉动电力开关，让整个U型槽往上升，之后快速地跳上梯子就能来到上层。从上层跳起拉动开关，由于之前矿车的位置已经摆好，主角也能安全地落到车上。矿车往前走时会遇到电锯阻挡，玩家爬上扶梯后需把握好跳跃的提前量，从而在躲避电锯的同时也能安全落回矿车上。最后的带电平台处，要先跳下矿车阻止其触发开关，然后把矿车往左边推，推到主角刚好能跳到上层平台的位置，之后迅速移动，完全可以在触发电力开关前安全通过。

章节32



本段又要利用场景旋转解谜，而且这里一片漆黑、视野很糟，只能靠来回晃动的灯光看清道路前进。第一个跳跃处要准确抓住扶梯，否则会被滚石压死，之后来到一个平台，耐心等待前方会有箱子掉下来，把箱子往左推到下层带电平台上，就可以踩着箱子安全通过。

章节33



在双机枪的机关处，需要反复引诱上方的机枪把下方的机枪打烂才能安全通过。之后需要利用重力控制装置解谜，首先将右边的箱子推到右侧尽头，在箱子滑下来触发机关前，通过左边的箱子爬上平台，当重力装置启动将左边箱子推上天花板时，事先在下方站好位置，待重力装置效果解除、箱子掉下来时迅速将其往左边拉，对准梯子便可爬上二层。将二层右侧的扶梯放下，在一层如法炮制——将箱子推到右侧尽头，回到二层左侧位置，待机关触发后把箱子拉过来，放置到三层闸门的下方。返回一层再做第三次，利用时间差跳上箱子，借助重力装置上浮并顺利通过闸门。

章节34



首先来到电梯顶端诱引机枪攻击，从而将箱子打落下来，利用箱子垫脚可以顺利到达机枪后方。这里需要利用好重力和惯性把里面的箱子运出来，没有什么技巧可言，多试几次总能成功。随后将箱子推到机枪后方位置待用，利用电梯顶上的箱子作掩护来到右侧的重力装置处，颠倒重力后就能把先前机枪后方的箱子给移过来了。利用好这两个箱子便能轻松通过最后的活动平台。

章节35



双磁铁机关很简单，由于左边磁铁的吸附距离小于右边的，所以左边的磁铁会先吸到顶端，待左侧磁铁吸住之后迅速关掉右边的开关，这样右方的磁铁会从半空落下，最后形成一种左边磁铁吸住、右边磁铁没有吸住的情况就算成功，多试几次不难达成。

章节36



活动小车处需要利用重力颠倒开关，算好提前量就能抓住绳索、顺利滑到对面，惟一要注意的是滑过去时不要被扎死。

章节37



从本段开始解谜所需的技巧要大于方法了。跳字母处要利用好半空中改变的重力方向，以及字母每次通电的时间间隔，最后顺利沿绳索爬到下方的圆环上。

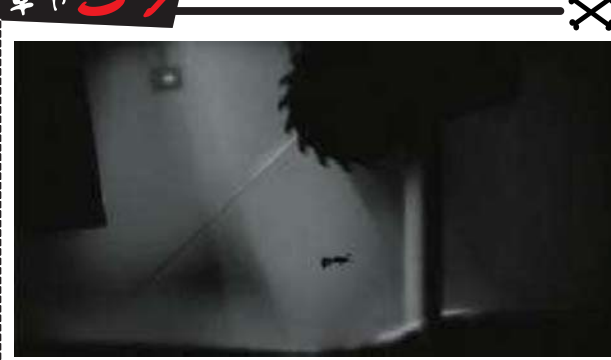
章节 38



这里是游戏中操作难度最高的一段。首先要利用重力反转装置躲过第一个电锯，要点是把箱子提前推到跳跃平台的位置之后，回到机关那里再触发一次重力反转，这样时间才够跳过电锯。随后的流程全部要算准每次重力反转的时间差，第一个机枪处就需要在跳过去开启磁铁机关的同时，重力刚好反转，这样才能避免被机枪给击中。后续的机枪和电锯谜题都是如此。



章节 39



游戏的最后一个谜题，还是要卡准重力反转的时间差，待主角往上跳到尽头的时候刚好重力反转，这样就能够到空中那个重力控制装置。到此主角的地狱之旅终于告一段落。

奖杯要点



奖杯总数	13	铜杯	9	银杯	3	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	5 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

本作属于小品级游戏，流程中的 10 个鸡蛋对应了 9 铜 1 银的奖杯，拿到全部的鸡蛋之后可以激活隐藏关卡。理论上 1 周目就能取得除隐藏关外的所有奖杯，但是 5 条命通关还是需要反复多周目的练习才行。



反方向



铜杯

取得条件：取得章节 1 的鸡蛋

奖杯说明：游戏开始时往左边走就能发现鸡蛋。



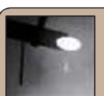
态度决定高度



铜杯

取得条件：取得章节 4 的鸡蛋

奖杯说明：在推倒树干那里，往左走会发现一根绳子，爬上去到对面就能发现鸡蛋。



卡住了



铜杯

取得条件：取得章节 19 的鸡蛋

奖杯说明：解决虫子之后跳上楼梯平台，待水面停止后把浮起来的木头拉到右方水管下面，再踩着木头去拉动左边的绳子，鸡蛋就会掉到木头上面。



都市大冒险



铜杯

取得条件：取得章节 24 的鸡蛋

奖杯说明：先把左下方的箱子通过升降机运到二层，然后将升降机停在一层，将箱子移到二层最左边，按下向上按钮，之后迅速通过箱子跳到升降机的顶端，待其上升到一定高度时，往左边跳抓住空中的绳子，这样鸡蛋便会掉落下来。之后要小心沿着升降机来到鸡蛋落下的位置，直接从绳子上跳下来是会惨死的。





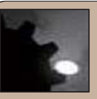
在黑暗中独行



铜杯

取得条件： 取得章节 26 的鸡蛋

奖杯说明： 下左边的楼梯到最下面，进入右边的山洞，往右一直走，虽然场景是一片黑暗，但是当你听到水声的时候，往右边高处跳再继续向右走就能找到鸡蛋。



爬上齿轮

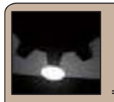


铜杯

取得条件： 取得章节 27 的鸡蛋

奖杯说明： 不要急着拉开关，顺着齿轮往右边爬，在齿轮右边的底部就能找到鸡蛋。





返回原路

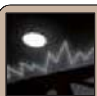


铜杯

取得条件： 取得章节 30 的鸡蛋

奖杯说明： 消除掉脑虫后，返回往上压的机关处，攀爬在机关的左侧边缘，待机关向下移动时攀上机关的顶端，等机关要上升到顶点的时候，立刻向左跳，攀住楼梯，之后顺着道路就能发现鸡蛋。





火光引路



铜杯

取得条件： 取得章节 32 的鸡蛋

奖杯说明： 在有箱子掉落的地方，用箱子垫脚往左跳可以上到一个平台，之后顺着走就能发现鸡蛋。



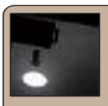
潜入地底层



铜杯

取得条件： 取得章节 34 的鸡蛋

奖杯说明： 先悬挂到升降机旁边墙壁的边缘，之后往右边跳、抓住升降梯底部的绳索，滑到最下方就能找到鸡蛋。



反重力



银杯

取得条件： 取得章节 38 的鸡蛋

奖杯说明： 先往右方启动重力开关，之后迅速往左边走，主角会被重力吸到一个小房间里面，在重力还原之前，拉动左边的机关就能取得鸡蛋。





制作群登场谢幕



银杯

取得条件： 通关看完 STAFF

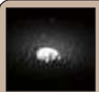


死在这里太可惜



银杯

取得条件： 死亡不超过 5 次通关



叮！



金杯

取得条件： 通过隐藏关卡

奖杯说明： 找齐 10 个鸡蛋之后，回到取得“在黑暗中独行”的奖杯处，往里走会发现全部的蜡烛都点亮了，之后关闭的门也打开了，进去之后通过隐藏关即可解锁奖杯。隐藏关卡的设计堪称丧心病狂，全程基本上只能看到主角的两个眼睛亮着，其余一片黑暗，这里推荐使用耳机听声辩位会有很大帮助。



游戏虽然容量不大，但内涵十足，作为一款主打解谜的动作游戏，能够拥有如此厚道的流程实属难得。谜题设计颇具新意，毫无重复且难度不低，能让玩家沉浸其中。在此之上本作将游戏性和艺术性完美结合，散发出不同寻常的魅力。

文 盲先知 美编 sienna

3DS

RPG 丨角色扮演		
超速变形 螺旋杰特 阿尔巴洛斯之翼		
超速变形 ジャイロゼッター－アルバロスの翼		
Square Enix	日版	2013 年 6 月 13 日
1 ~ 2 人	5490 日元	无对应周边



赛车、少年、变形、正义、机器人，这些都是"《超速变形 螺旋杰特》系列"的关键词，这一系列的起源是2012年推出的街机游戏，游戏以糅合了卡片、赛车、机器人等各种游戏要素和可变形的街机筐体为卖点，加上游戏中包括了大量真实存在的车型，刚一推出就受到了广泛的欢迎。同名动画也于2012年开播，讲述了驾驶赛车变形机器人的少年们与邪恶对抗的故事。3DS版游戏的故事发生在TV动画40年后的2053年，剧情上和原作有着很多互动，也解明了一些谜团，是想要了解剧情的粉丝们不可错过的。游戏本身的类型是RPG，流程类似于《口袋妖怪》，玩家随着游戏流程的进行，可以解锁新的地区可供冒险，玩家在冒险的途中也能捕捉各种各样的机器人，同时也要挑战强敌，维护正义。怎么样，心动了么？让我们一起进入超速变形的未来世界吧。



系统

操作

战斗操作	
滑杆、十字键	控制光标
A	确定
L	同A键
B	取消
Y	挂挡
X	查看招式性能
R	按住不放可以加速战斗动画

GZ操作	
操作	效果
机器人形态	
滑杆、十字键	控制移动的方向
A	调查
B	冲刺，每次消耗1格冲刺槽
Y	超速变形为车辆形态
X	打开菜单
L/R	转动视角
L+R	重置视角
START/SELECT	存盘
车辆形态	
滑杆前推	油门
滑杆左/右	控制方向
滑杆后拉	刹车/倒车
A	漂移
B	加速，消耗整条冲刺槽
Y	超速变形为机器人形态
X	打开菜单
START/SELECT	存盘

战斗

游戏的战斗采用ATB的半即时制，战场中每个单位的EP槽附近都会有一个半圆形的ATB槽随着时间而增加，ATB槽涨满时就轮到该角色行动了。角色行动选择指令及行动时，其他角色的时间将会暂停。轮到角色行动时，玩家可以看到下屏上会显示很多操作选项，屏幕中间分成4份的椭圆形表示了机体当前携带的4个招式，触摸相应的技能、再选择目标即可使用。屏幕左下方是档位（ギア）按钮，这个系统借用了汽车驾驶里“挂档”的概念，玩家点击挂档按钮后会消费角色一回合，同时机体的档位会+1，一些招式需要较高的档位才能使用，低档招式在高档时也会增加威力。使用招式会降低当前档位，降低的数字为招式档数-1，如使用3档招式时，当前档位就会降2档；使用1档招式则不会降低档位，想要再度使用高级招术的话就要继续挂档。游戏中，2档招式的威力大多高于两回合分别使用1档招式，所以一般情况下在战斗中使用高档招式是比较划算的。同样，在敌人连续挂档时就要小心敌人的大威力招式了。下屏右下角是道具按钮，使用道具也会消费一回合。左上角有にげる的按钮可供在战斗中逃跑。除了触摸之外，这里同样也支持按键操作。



另外，战斗中还有两个比较重要的要素：FB槽和合体。FB的全称是ファイナルバースト，玩家角色在造成伤害、受到伤害等情况下都会缓慢地积攒FB槽，当FB槽满时右边的按钮会亮起，在战斗中点击按钮即可选择场上任意角色来发动FB技能。FB技能的伤害极高，在属性克制的条件下甚至有秒杀BOSS的威力，强烈建议在所有BOSS战之前先把FB槽攒满，BOSS吃了这样一击不死也要去半条命。另外，当GZ升到30级时，FB攻击还会有一次飞跃性的提高，有威力增加、变为全体攻击等不同的效果。游戏中期会开启合体的功能，玩家在使用特定的机体组队时，可以在战斗中看到下屏下方出现合体按钮，消费50%的FB槽即可三机合体，合体后的机体实力会有很大的提高。

游戏中的机体和招式都有自身的元素属性，不同的属性有克制关系，攻击对克制的属性会造成150%左右的伤害，被克制

的话则只能造成50%左右的伤害。有时攻击会打出会心一击，伤害是通常的200%左右。属性的克制顺序为：炎→风→雷→冰→炎，光属性和暗属性为互相克制的关系。无属性攻击不会克制也不会被克制。另外，攻击还分为打击（ストライク）、斩击（スラッシュ）、突刺（スティング）、爆发（ブラスト）和射线（ビーム）5种，会受到Z卡、技能等要素影响。在战斗中，GZ还可能会陷入各种异常状态，下面就列出所有异常状态。

异常状态

名称	解说
ギアロック	档位被锁定，不能挂挡
エンジンブロー	引擎故障，每次行动都会减少EP
ショート	机体短路，有一定几率无法行动
冻结	机体被冻结，无法行动，回避率降至0
わざ封じ	指定档位的招式被封印无法使用
AI停止	无法行动，回避率降至0
AIパニック	AI混乱，机体会随机行动



机体能力



游戏的属性系统比较简单，每台机体都有自己的属性，EP为机体的生命值，在战斗降至0就会行动不能；パワ－为攻击力，直接影响招式的最终伤害；ボディ为机体的防御力，降低敌人的ボディ值可以有效的提升伤害；エコロジ－为机体的治疗量，以治疗能力为主的机体这项数值普遍较高；はんのう为速度，越高ATB槽积攒的速度越快；めいちゅう为命中率，かいひ为回避率，这两项都和招式是否命中相关。变形成车形态后则有行驶速度的参数，不同的车辆在不同地形上移动的速率并不相同，像是泥地、雪地等专用车辆在特定的场景中就能发挥很大的移动优势。

Z卡

Z卡（Zカ－ド）是一种强化机体的道具，可以插在机体上以发挥效果。Z卡的来源很广泛，从剧情流程、宝箱、支线任务、挑战关卡、商店等处都能获得。每台GZ上都有数量不等的插槽，每个插槽对应特定星级的卡。除了单纯的增加属性之外，还有很多附带特殊效果的Z卡，下面列出一些非常好用的Z卡。

Z卡推荐

名称	解说
ギア2スタ－ト	进入战斗时以2档开局，清理杂兵的最佳选择
ランダムギア	进入战斗时随机以1～3档开局，有点运气成分，不过在杂兵战中也非常好用
迅雷ギアドライブ	击倒敌人时奖励80%的ATB槽，可以连续清掉杂兵
疾风ギアドライブ	攻击敌人时有50%的几率增加50%的ATB槽，大大增加了行动机会
EP＋	增加EP上限，避免被高威力攻击秒杀的好办法
アイテム名人	增加回复道具的回复量，非常实用
みね打ち	攻击等级比自己低的敌人时会留下少量EP，捕捉低级GZ必备

驾驶员

游戏中机器人的机师被称为“驾驶员”（ドライバ－），流程中可以作为主驾驶的驾驶员就是永辉一家四口，其他在流程中暂时加入的角色都只能作为副驾驶。驾驶员本身没有属性，仅有驾驶员技能会对机体产生作用。在战斗获胜时，驾驶员们会获得DP，DP是驾驶员的熟练度，可以用来购买驾驶员技能（ドライバ－スキル）。技能系统会随着剧情开放，开放后玩家就可以在各地的兔女郎处购买技能了。驾驶员技能是对机体能力的强化，每个驾驶员只能装备一个，由于驾驶时可以有副驾驶，所以同一台

GZ上最多能有两个技能在起作用。驾驶员技能的效果很强，不过多数都是几率发动，无法掌握发动时机。这里值得一提的是“吸收”技能，敌方行动时，装备该技能的GZ无论被全体还是单体攻击伤害都有几率增加档位，到我方行动时，增加的档位则可以由玩家随意使用，是非常好用的技能。由于不同驾驶员自身擅长的属性不同，所以他们初始获得的技能就不尽相同，而且购买技能时的价格也不同，下面列出所有技能的解说。



技能

名称	发动时机	发动几率	解说
裂	攻击	50%	无属性招式的威力小幅上升
炎	攻击	50%	炎属性招式的威力小幅上升
冰	攻击	50%	冰属性招式的威力小幅上升
风	攻击	50%	风属性招式的威力小幅上升
雷	攻击	50%	雷属性招式的威力小幅上升
光	攻击	50%	光属性招式的威力小幅上升
暗	攻击	50%	暗属性招式的威力小幅上升
爆裂	攻击	50%	无属性招式的威力大幅上升
火炎	攻击	50%	炎属性招式的威力大幅上升
冰牙	攻击	50%	冰属性招式的威力大幅上升
疾风	攻击	50%	风属性招式的威力大幅上升
雷击	攻击	50%	雷属性招式的威力大幅上升
极光	攻击	50%	光属性招式的威力大幅上升
黑暗	攻击	50%	暗属性招式的威力大幅上升
刚力	攻击	70%	打击系招式的命中率上升
豪剑	攻击	70%	斩击系招式的命中率上升
瞬杀	攻击	70%	突刺系招式的命中率上升
魔弹	攻击	70%	爆发系招式的命中率上升
一闪	攻击	70%	射线系招式的命中率上升
怒涛	攻击	35%	连续攻击的命中率上升
浑身	攻击	10%	会心率上升
会心	攻击	20%	会心率上升
地狱	攻击	50%	攻击时降低敌人1档
空转	被攻击	25%	回避敌人的单发攻击
连封	被攻击	25%	回避敌人的连续攻击
吸收	被攻击	50%	受到伤害时有几率提升1档
防御	被攻击	50%	受到无属性的伤害减半
炎封	被攻击	50%	受到炎属性的伤害减半
冰封	被攻击	50%	受到冰属性的伤害减半
风封	被攻击	50%	受到风属性的伤害减半
雷封	被攻击	50%	受到雷属性的伤害减半
光封	被攻击	50%	受到光属性的伤害减半
暗封	被攻击	50%	受到暗属性的伤害减半
回避	被攻击	50%	发动时回避率上升

名称	发动时机	发动几率	解说
无效	身处异常状态	50%	异常状态自动回复
WG	挂挡	50%	挂挡时有几率额外提升1档
TG	挂挡	25%	挂挡时有几率额外提升2档
净化	捕捉	–	使用病毒净化器时成功率上升
隐密	时常	–	不易成为敌人的目标
上达	战斗后	–	战后获得的DP点数上升

捕获

游戏开局不久后玩家就获得了捕获GZ的能力。在战斗中对暴走GZ使用病毒清除器（イビルバスタ－）系的道具就有几率将机体中的病毒清除，从而获得该机体。降低敌人的EP、使敌人进入异常状态可以大幅提高捕获的几率，使用更高级的捕获道具也能起到不错的作用。游戏后期玩家的攻击力会很高，这时可以尝试装备Z卡“みね打ち”，对低等级的GZ攻击时会为其剩下少量EP不打死便于捕捉。游戏中的GZ分为5个星级，星数越多越稀有，大部分GZ都可以在地图上捉到，有个别比较难找的GZ在下方列出。玩家捕捉到的机体等级就是敌人出现的等级，另外在流程中，玩家也能得到一些等级为1的新机体，由于本作中给机体练级的速度可以用“飞快”来形容，所以拿到强力机体之后建议找高等级的杂兵练练级，不多久就能投入战斗了。

稀有机体

GZ名	出现位置
パトパンダ–	新国道7号线中，广岛、大阪和濑户区域之间出现
ヒッポピ–ポ–	火のアソ–山2层中央区域
アギトツインV	カスミ树海中，接到支线任务后在这里会有BOSS战，在BOSS附近的场景可以遇到
ペンリ–十三世	津轻海峡跳浮冰的地方，左侧有宝箱的浮冰附近
パトタイガ–	クロシックタワ–前往最上方的电梯间之前的数个房间里
BEEMAN00	在大阪向ウズマサ・ハリウッド移动的途中会出现
ランサ–エボリュ–ションⅣ	仙台区域和道场ビクトリ–ロ–ド之间的区域
スカイラインGT–R	濑户海沟中的三岔路口，向右走有宝箱的房间里
CIMA	ビワコエリア中エネルクス地下基地的出入口附近
TOYOTA86	福冈区域中两个并列的宝箱附近
プリウスα	名古屋区域中可以遇到

另外，游戏厂商和各个媒体会不时举办联动活动，玩家可以在媒体上获得稀有机体的QR码，游戏流程进行到击败バ–スト コロシアム的二人后，回到横滨基地就会开启QR兑换功能了。这里先献上一个原作动画官网上放出的稀有机体フエアレディイZ VersionT（シルバ–白）的QR码，其他QR码官方应该会逐步放出，玩家可以关注一下各网站上的信息。



挑战关卡

在千叶击败巨龙后，横滨基地里就开启了挑战关卡（チャレンジバトル）的选项，在这里玩家可以独自或和好友联机挑战强大的敌人，这些敌人有些是流程中的BOSS，有些则是特殊设计的敌人。由于这里无法提前积攒FB槽，也不能使用道具及特殊驾驶技能，加上敌人实力比流程中有所强化，所以打起来还是要花一番心思的。这里的关卡会随着游戏流程的进行而逐渐开放，获胜后可以获得稀有的机体或Z卡作为奖励。

支线任务

除了主线流程之外，游戏中也会遇到NPC头顶有闪动的“クエスト”字样，在地图上也可以看到蓝色的叹号图标，这表示该NPC处有支线任务可以接。支线任务会随着流程的发展而开放，有讨伐BOSS、收集道具等不同的目标，完成任务则会获得Z卡、道具等奖励。下面列出已知的支线任务。

任务名	触发地点	奖励
千叶シティ–からのラ–メンの出前	千叶・拉面店	チ–ムリペアS
任务内容：在千叶的拉面店与店长对话后，将拉面送至横滨的エネルクス本社。		

任务名	触发地点	奖励
旭川シティ–からのラ–メンの出前	福冈・拉面店	スラッシュシ–ルド
任务内容：在旭川的拉面店与店长对话后，将拉面送至横滨的エネルクス本社。		

任务名	触发地点	奖励
福冈シティ–からのラ–メンの出前	福冈・拉面店	安心対物补偿装置
任务内容：在福冈的拉面店与店长对话后，将拉面送至横滨的エネルクス本社。		

任务名	触发地点	奖励
コ–ヘイのネコを探して	横滨・商店街	ヨミガエ–ルEX
任务内容：在横滨商店街接到找猫的任务，猫在津轻キャンプ的电脑附近。		

任务名	触发地点	奖励
マ–ヤちゃんの手纸を届けて	横滨・商店街	ヨミガエ–ルEX
任务内容：在横滨商店街接到找猫的任务，猫在津轻キャンプ的电脑附近。		

任务名	触发地点	奖励
新国道6号线のボスと战おう	富士キャンプ	ランダムステ–タス
任务内容：击败在新国道6号线上出没的BOSS机体GRXインプレッサ（暗属性）。		

任务名	触发地点	奖励
デミオの宝箱を集めよう	横滨・基地	フルダメ–ジコ–ト
任务内容：在アバシリ收容所附近会遇到デミオ，收集5个デミオの宝箱即可。		

任务名	触发地点	奖励
セダレイト矿山へ行こう	横滨・基地	パニックジャマ–
任务内容：在千叶的ゼタレイト矿山深处的岔路向右走，通过破坏岩石可以继续前进，调查某个宝箱时会遇到BOSS——风属性机体ドラグノス改，打法和流程中的相同，需要破坏左右手后才能攻击本体。		

任务名	触发地点	奖励
カスミ树海に行こう	横滨・基地	ミラクルスキン
任务内容：在千叶的カスミ树海北侧会遇到可破坏的岩石，依然是调查宝箱时BOSS机体ハ–ピ–シュミット会出现，BOSS为炎属性，先破坏腿部之后再攻击躯干。		

任务名	触发地点	奖励
もう一度バ–ストベガスに行こう	横滨・基地	イビルバスタ–Z
任务内容：在名古屋的バ–ストベガス与风属性BOSSラッダ–ラッダ–战斗。		

任务名	触发地点	奖励
火のアソ–山の再调查に行こう	横滨・基地	射击奥义
任务内容：在火のアソ–山迎战风属性BOSSファイア–ファイア–。		

任务名	触发地点	奖励
濑户内海の再调查に行こう	横滨・基地	イビルバスタ–Z
任务内容：海底深处与GT–RRR战斗，BOSS为光属性，先将其盾牌破坏再攻击本体。		

任务名	触发地点	奖励
收容所で逃げ迟れた人を连れもどせ	札幌	大包围网
任务内容：到アバシリ监狱深处与目标对话，将其带出即可。		

任务名	触发地点	奖励
サムライの映画の摄影に行こう	大阪	ギア2スタ–ト
任务内容：在大阪的ウズマサ・ハリウッド红色的桥附近可以遇到大量マ–クX，击倒30台之后即可完成任务。		

任务名	触发地点	奖励
武将ストラップをコンプしよう	大阪・章鱼烧店	真ステルスドライビング
任务内容：这里需要收集9枚武将邮票，地点分别为：川崎キャンプ顶上的少年、大桥キャンプ中的少年、富士キャンプ入口处的女性、津轻キャンプ入口处的老人、涵管キャンプ顶上的红衣男子、奈良キャンプ中的女性、札幌キャンプ入口处的女性、濑户キャンプ入口处的白衣男子、ジゴク山キャンプ顶上左边的熊。		

任务名	触发地点	奖励
新国道7号线のボスと战おう	濑户キャンプ	格斗奥义
任务内容：击败新国道7号线行驶的风属性BOSSランサ–エボリュ–ションZero。		

流程攻略

40年前，人们从一块神秘的石板上获得了大量信息，不仅发现了新能源“ゼタレイト”，还开发出具有AI、人人都可以安全驾驶的汽车，通过超速变形，这种车还能变形成机器人ジャイロゼッタ–（游戏中常简称为GZ）。遵循着石板上的预言，大型企业阿尔卡迪亚开发、生产了战斗型GZ，并且组织起几名“被选中”的少年驾驶着GZ，与神秘人ゴ–ト博士所统领的邪恶势力ゼノン社对抗。大战过去了40年，在2053年的今天，一场阴谋又在悄悄上演……

横滨

少年驾驶着红色的机器人冲出太空，却被不知何处飞来的箭矢贯穿，又被困在水晶之中……久堂ユウキ在自己的床铺上醒来，嘴里念出了“カケル”这样一个名字，原来刚才的一切只是一场梦。刚刚起床，就被老妈叫去给妹妹エリカ送电影票。玩家可以在这时熟悉一下RPG部分的操作。游戏流程中，玩家可以随时查阅下屏的地图，下屏最上方写明了当前的目标，地图上白色的箭头表示了玩家所在的位置和方向，仔细观察可以发现周围会有一个黄色的圈，圈上还会有一个黄色箭头，这表示了玩家下一步剧情的流程，只要一直沿着箭头的方向即可发展剧情。玩家也不必担心在地图上迷失方向，地图的出入口处会有较小的白色箭头，向内的表示玩家是从这个出入口进入的地图，向外的则表示这里可以通行，流程中玩家要去的方向更是会有红色的圆圈及黄叹号来表示，相当体贴。获得新的目标时，地图上的标记也会发生改变。在移动中接近路人时，对方头上会出现A键提示，这时按A键即可对话，会推进剧情的角色头上会出现叹号，在附近按A键即可发展剧情。



来到商店街的电影院前找到妹妹，却发现她错拿了老爸的驾驶ID卡，由于妹妹急着看电影，所以只能由自己去给老爸送卡。在一块宅基地旁找到他，发现老爸正在琢磨买地建新房。这里的对话中会遇到一些选项，无论怎么选都只会影响接下来的几句对话，对游戏的整体流程没有影响。把驾驶ID卡交给他后，ユウキ回到商店街，却听说公园里有暴走的GZ在活动。来到公园没见到机器人，却遇到了妹妹エリカ，二人发现了公园雕像下面隐藏的秘密基地，里面存放了数台GZ车。正在这时，老爸和市长バク来到这里，兄妹二人得知这些GZ车都是老爸的，他正打算售车买房。这时突然出现的暴走机器人入侵了横滨，情急之下，ユウキ和妹妹、父亲一起驾驶着GZ出击迎战敌人。

游戏的第一战自然是教学，按照老爸的指引熟悉一下战斗的操作和流程即可。虽然这里提示需要通过触摸下屏操作，但实际战斗中玩家也可以用按键操作。战斗获胜后，市长提议再度组建阿尔卡迪亚社，用机器人来保卫城市。可是老爸还是一心想把车卖掉买新房子，说不过他的**ユウキ**只好回家搬老妈做救兵，老妈答应了留下机器人的要求，还给大家穿上了驾驶服。既然同意了组建阿尔卡迪亚社的要求，众人就回到基地找市长，路上顺便和**エリカ**的朋友**マ–ヤ**交换了邮件地址，以后就可以收邮件了。在基地中，市长给**ユウキ**颁发了新手驾驶ID卡，之后要求他进行驾驶训练。

来到地下的车库调查电脑即可开始训练，前推滑杆为前进，左右为转向，向后拉滑杆则是刹车和倒车。驾驶时，画面右下角会显示速度和加速槽（**ブ–スト**），当加速槽攒满时，即可按B键发动推进加速。A键的作用是漂移（**ドリフト**），在过一些角度较大的弯道时可以在打方向的同时按住A键来漂移过弯，成功的话屏幕上还会出现“NICE DRIFT”的提示。另外，在车辆平稳行驶时，当前车辆会缓慢的获得经验值，可以用来练级。完成一段行驶之后轮到机器人形态的教学，按Y键可以在车辆与机器人之间随意变形，变形成机器人后，可以按B键来进行短距离的冲刺，次数受右下角的加速槽限制，加速槽会在平时缓缓回复。按L/R键可以调整视角，完成了所有训练后，**ユウキ**正式成为了F级驾驶员。这时老爸提议去附近的川崎**キャンプ**拜访他的摄影老师，从老师这里得知，不远处的格斗场（**バ–ストコロシアム**）被一伙偷窃GZ的盗贼所占据，众人决定去一探究竟。这里可以看到红色边框的宝箱，调查即可获得道具，之后的流程中也有不少这样的宝箱可拿。

来到格斗场后发现这里有不少暴走GZ，敌人在发现玩家时会主动过来战斗，距离近时还会向玩家冲刺，被冲到的话有一定几率被先制攻击，比较危险。当然，玩家也可以用这招回应敌人，也有一定几率对敌人发动先制攻击，玩家不想打的话可以冲刺避开他们，离开一定距离之后他们就不会再追了。来到格斗场中央的擂台上时，**ユウキ**一行发现了一台被困在水晶之中的红色GZ**ライバ–ド**，这时两名泽依社的小喽罗出现出现进入BOSS战，这场战斗难度很低，两名BOSS是炎属性和冰属性，分别用冰属性和雷属性应对即可。企鹅机**ペンリ–三世**有回复技能，EP不满的话就用它来加血吧。战斗胜利后，众人本想带走红色的GZ，可是一台外貌狂霸酷拽的GZ**アルバロス**从天而降，不仅救下了两个偷车贼，还掳走了红色GZ。老爸认出驾驶这台机体的似乎是他当年的好友**ヒロト**，这时众人发现在残留的水晶中还困着一名少年，似乎正是永辉在梦中见到的**カケル**，获得关键道具“少年が入つた水晶”后回到城里找市长谈话。这时基地中的换乘、买卖等功能已经开放，可以在基地中进行修整和补给了。（作者吐槽：商店中可以看到老爸的这几台GZ只能卖几百日元，就这种货色还想卖掉买房么……）

和市长谈话后得知，想要救出水晶中的少年就需要**クロ–ド**博士的帮助，市长打开了前往箱根登山道的通行权限，从川崎**キャンプ**的后方即可进入。沿着山路来到真岛时空研究所后发现**クロ–ド**并不在研究所，倒是遇到了他的弟子猫博士。在这里，永辉得知GZ暴走的原因是因为内部感染了邪恶病毒（**イビルウイルス**）。这时地图功能会自动开启，在地图上选择一个去过的地方即可瞬间到达，非常方便。回到横滨新都心找到市长，让猫博士看过水晶中的少年后，它告诉众人，想要解救少年需要用**ゼタレイト**矿石融掉水晶。于是众人拿着市长的名片来到能源企业**エネルクス**，结果还是吃了社长**ト–マ**的闭门羹，众人开始怀疑邪恶病毒和GZ的燃料**ゼタレイト**有一定关系。回到市长处一番合计之后，众人决定到千叶市的废弃矿山碰碰运气。



在地下车库选择前往新东京，一段驾驶

后来到一座大桥前，主角一行却被告知由于桥上有很多暴走GZ所以不准通过。众人来到旁边的大桥キャンプ中，在答应帮村长运货之后，众人又收到猫博士制作的试验版病毒清除器（イビルバスタ–试作版），在战斗中就可以用它来清除感染病毒的敌人，从而获得GZ了。在大桥上遇到了村长被感染的爱车スプリンタ–トレノン，一番苦战之后终于将其体内的病毒清除。BOSS本身攻击力不算强，EP也不多，如果事先在周围打打杂兵积攒满了FB槽的话，用冰系的FB可以直接一击将其打进剧情，再用病毒清除器将其净化即可。成功收服了暴走GZ后，该机体即可供我方使用，在各地的整备师处即可换乘机体。完成剧情后继续前进，即可到达千叶城。

千叶

来到千叶城后可以先休整一番，刚刚获得的BOSS机体等级有10级，直接换乘就能提高不少战斗力。尤其是该机体攻击为火和光属性，在接下来一段流程中能克制多种敌人。把货物交给这里的市长之后得知这里的水源被ゼタレイト矿石污染，众人正好可以在寻找矿石的同时解决这里的水源问题。矿山深处的敌人等级高达13级，可以抓一些直接来用。进入矿山之后开始寻找矿石，这里需要在岩石旁按B键将岩石撞开，之后就有机会捡到其中的原石了，获得4个原石之后向矿山更深处进发，在深处发现污染水源的罪魁祸首果然是泽依社，这次出场的还有他们的头目ゲド–总统。话不多说进入战斗，这次的BOSS是巨龙形重机ドラグノス，BOSS一共有三个部分，分别是左右手和本体，在摧毁左右手之前本身都会被护盾所保护，所有攻击都无法造成伤害，好在手臂的EP只有不到500，很容易破坏，集中火力将其破坏之后即可攻击本体，BOSS本身为炎属性，使用冰属性的攻击效果很好。另外，BOSS在EP低时会疯狂挂挡然后使用一招伤害高达120左右的全体攻击，一定要保证队员的EP在一个比较高的水平。要注意的是，从这里开始，BOSS的EP都会有好几条，分别以不同的颜色表示，不要以为把一条EP打完就赢了。

击败了巨龙之后，水源也恢复了清澈，可是在离开的路上却遇到了ト–マ社长，他以自己的企业拥有矿山为名要走了原石。回到千叶发现河水已经变得清澈，向市长报告后众人还在遗憾原石的事，エリカ却告诉大家给社长的是假原石，真货还在自己的手里。从市长手中获得了两张Z卡后，Z卡的功能就开启了，队伍的战斗力又得到了提高。回到横滨，猫博士破坏了水晶，可是カケル却趁乱逃了出去，在公园、电影院、能源企业门口和商店街和カケル对话，让他相信这已经是他的时代40年以后的世界，主角终于得到了他的信任，并且让他加入了队伍。回到基地与猫博士对话，得知アルバロス在千叶出现，众人赶到千叶城外时看到满地被アルバロス击毁的机体，在城中又遇到老爸的朋友速水シュンスケ，从他那里得知泽依社目前集结在カスミ树海。在树海入口处遇到了速水家的儿子レイ，为了逞能，レイ向众人发动了挑战。BOSS本体为风属性，挂到3档之后单体攻击的伤害可以达到200点，在他连续挂档时最好做好回复工作。把他打败后他告诉众人，泽依社的人就藏在这里的一个山洞中，不过洞口需要在附近按B键撞开岩石才会出现。由于这个地图中没有地图，所以走起来可能会觉得有点绕，不过好在整个场景不大，在探索的时候留意一下旁边是否有一块巨大的岩石堵着像是洞口的地方，按B键撞一下，如果是正确的入口就会出现剧情。



进入基地之后还需要在其中探索，这里的敌人数量不少，而且大多站在道路中间很难躲开，敌人的属性以暗属性居多，利用光属性能够提高清理的效率。来到一个平台

之上后遇到了一心追求力量、装作不认识众人的ヒロト，他驾驶着アルバロス向众人袭来。这场BOSS战难度不低，主要是BOSS的攻击力相当高，尤其是BOSS挂挡后的全体攻击伤害有150～200之高，不留心的话就会全灭。BOSS本身是暗属性，用光属性攻击会有很好的效果。BOSS本身的EP并不算很多，事先攒好FB即可打掉他大部分血，剩下的就是在他挂挡时做好回复慢慢磨了。击败アルバロス后，它突然变身进化为更强大的形态，好在速水一众人及时赶到，逼得泽侬社的人匆匆逃掉。虽然カケル拿回了自己的GZライバード，可是它已经损坏无法启动，只能回到横滨找猫博士，了解了修理的计划后，众人找市长开启了到仙台的许可。

仙台

在前往仙台的路上，众人遇到了一位名叫ハルカ的少女，得知她正在寻找ゼタレイト原石后众人决定帮她寻找，原石就在场景的四周，依然需要按B键把岩石撞开获得。这里的敌人以风属性居多，玩家可以注意调配一下机体和技能的属性。找齐原石后前往仙台和ゴート博士对话，不过博士得知这台GZ的引擎正是自己研究多年的课题后大惊失色狂奔出屋，众人只得等待博士平静下来。永辉一家在城里随便逛逛，却没想到在市长的屋里遇到了トーマ社长的美人秘书，她想要获得仙台的矿石采掘权，却被市长拒绝了。和市长聊天得知这里提供能源的风车出了问题，负责修理的恰好是老爸老妈的师父——道场师傅。

在山涧里找到道场师傅，结果这个好色老头却拒不合作，非让众人送他张美女的名片才行。这时レイ也出现在这里，还说着让师傅教他技能什么的。众人无奈之下回到仙台，在市长办公室门口遇到了一位漂亮姑娘，一聊才发现她是老妈的朋友ミカ，一番交流之后美女留下了名片，回到道场师傅处把名片交给他，他终于答应教授众人驾驶员技能，不过要先赢过他再说。道场师傅的GZ是炎属性，整体实力不强，随便打打就能获胜。获胜之后，驾驶员技能系统开启，众人的驾驶ID卡也升级至E级。



回到仙台找博士，得知GZ的修理正在进行中，博士要众人先找回ハルカ吃药。到了市长的房间里，市长告诉大家ハルカ到ザオー山修风车去了，这时众人得知ハルカ发病的消息，急忙拿着药赶往山中。这里需要在平台之间跳跃，看准地上的圈按A键即可。找到ハルカ后给她吃了药，再帮她把剩下的3个风车修好就能开打远处的门，进门之后众人发现原来是能源企业エネルクス的人干的坏事，他们想破坏这里的风力能源，从而让仙台的人只能使用他们的能源。为了不让他们的阴谋得逞，永辉勇敢地站了出来。这场战斗中敌人都是风属性，两侧的两台RX–8血量非常少，如果不快速消灭的话，他们会使用各种群体增益技能给BOSS加状态，这样就比较难缠了。这里可以先挂挡集中火力消灭两个杂兵，之后再用FB对付中间的RX–7。

再次来到城里，看到ハルカ的病情已经稳定，大家终于松了一口气，博士还告诉大家，原本破损的ライバード不仅快要修好，还进行了大幅强化。和市长交代了风车修理的事项之后再回到博士的实验室，得知博士已经修好了ライバード，可是无法启动。谁知カケル坐上之后就轻易地启动了机体，博士又一副受了刺激的样子跑掉了。カケル驾驶着他的GZ先回到了横滨，想找到回到自己时代的方法，而永辉一家人则到市长处接受了新的委托：到新国道4号线追回又去逞能的レイ，最终レイ被他的父亲所阻止送回横滨。这时猫博士来电告知众人找到了回到过去的方法，让众人先取道津轻海峡向北海道方向前进。先来到附近的津轻キャンプ里解救出被埋在雪里的机器人ジコラン，答应把它送过海峡之后它便加入了队伍。从这里

开始，敌人会大量出现冰系的机体，可以先回城整备后再继续流程。跟随指示来到海边，这里需要从浮冰上通过，和山中的冒险一样，在地上的圆圈标记处按A键即可在冰块间移动，找不到路时可以四周看看有没有叹号，移动到叹号附近就会出现新的路。把机器人送到涵馆**キャンプ**时，一行人遇到了**ヒロト**的母亲，作为研究者的她给了众人新的病毒清除器，还将人的驾驶ID卡升级至D级。从这里出发穿过一大片雪原，就来到了旭川城。

旭川

永辉一家来到旭川的阿尔卡迪亚基地，却发现这里大门紧锁根本没有人，无奈之下，猫博士只能让**カケル**前来帮忙，众人等待时在城里乱逛，恰好遇到了**エネルクス**的干部**デイモン**在发表统一天下的狂言，老爸上前表示反对，却导致一家人都被抓进了监狱里。在隔壁大叔的帮助下，永辉和**エリカ**溜出了牢房，在走过一段黑暗的通道后来到监视室找到了钥匙卡，帮助大叔也离开了牢房。大叔自称“一号囚犯”（**プリズナ**–01），在牢房外与老爸老妈合流后，他孤身去吸引敌人的注意力，让大家去取回自己的GZ。到工场取回各自的GZ后，众人逃出了监狱，并且来到札幌**キャンプ**把一号给的机密文件交给了市长。从文件中得知，这里的恶劣天气完全是因为能源企业**エネルクス**的气象兵器所导致。这时众人得到消息，因为放走了其他囚犯，监狱正准备对一号用刑，于是一家人重回监狱打算救出一号和其他被关押的人。监狱中的路比较绕，雪原部分一共分为3层，地图上可以看到没有清晰轮廓线的部分即为上下交界处，在第3层的一侧有一个门，进入之后还要走过一个长长的走廊，才会进入与美人秘书的又一次BOSS战。这次她的三台GZ合体成为了“铁の百兽王”RX–Ω，BOSS分为腿部和身体两个部分，腿部的EP很低，并且将其破坏后可以封印BOSS的部分招术，一定优先击破。BOSS本身并非这里常见的冰属性，而是维持了她的风属性，所以在这里不太吃得开的炎属性反而在打BOSS时很好用。BOSS本身EP不算高，攻击力也不高，还算是比较好应付的。完成战斗后合体系统开启，猫博士也会发信告知玩家一些合体的机体方案。



眼看击败了敌人，永辉一个大意差点被敌人暗算，好在**カケル**驾驶着GZ及时赶到，这时众人终于认出一号囚犯就是阿尔卡迪亚的学院长**ソウタ**。回到札幌，猫博士又发来消息称找到了时空隧道的位置，这位置正好在存放气象兵器的**クシロックタワ**–顶上。来到塔前，众人正好遇到了**ヒロト**，得知他在这里只是想要打倒**デイモン**，并非解决这里的天气问题。塔中的房间比较绕，红色的门中会是陷阱，其他颜色的门则可以安全通过，遇到电梯时需要调查中央的紫色晶体并选择向上移动。。这里**カケル**会在战斗中作为援护出现，点击屏幕下方的图标他就会出现，为我方所有队员加两档，不过一场战斗中只能使用一次。在塔顶遇到正在对峙的**ヒロト**与**デイモン**，接下来就是与**デイモン**的战斗，战斗中BOSS会召唤两个分身，分身的EP不多，不过攻击力可不是闹着玩的，如果被三人同时集火攻击的话不死也要脱层皮，所以在他召唤分身时最好先把分身打掉。BOSS本身是暗属性，光属性的攻击有拔群的效果。获胜之后众人得知**ヒロト**战斗的目的是消灭所有GZ，因为他认为GZ就是罪恶的根源，因为获得了GZ的力量，人们才会互相争斗。**ヒロト**离开后，**カケル**也利用这里的时空隧道回到了自己的时代。

回到横滨和市长谈话，还获得了迅雷ギアドライブ，驾驶ID卡也升至了C级。Z卡迅雷ギアドライブ能够让GZ击破敌人后立刻回复80%的ATB槽，配合速度快的机体可以连续行动多次，清理杂兵非常好用。市

长得知众人拿到了エネルクス做坏事的证据后让大家到他们公司与社长当面对峙，谁知众人赶到公司时社长正好坐着飞行舰前往大阪了，和市长商议过后，众人也决定前往大阪。临出发前，猫博士把新制作的グレイドラ交给永辉，作为对他所作所为的褒奖。

大阪

出发之前，永辉收到カケル从过去发来的邮件，说他的伙伴りんね还留在现代的世界。来到大阪，刚进程就遇到了ミカ，邀请众人去看新偶像的表演。来到阿尔卡迪亚基地后发现这里也大门紧闭，不过在旁边的章鱼烧店里却遇到了老熟人ミチノリ。一番寒暄之后再去看新偶像的表现，却发现所谓的新偶像正是カケル所说的りんね。出场后在剧场的小门处找到ミカ，对话后众人发现两名偶像少女神态不太对劲，于是决定去寻找“被引退”的偶像少女あいる问个究竟。在基地和章鱼烧店之间的小路上找到了あいる，带她回到基地后一番长谈，得知她不想在エネルクス的掌控下表演，又发现了经纪人ミカ似乎用了什么奇怪的装置来控制他人，这时猫博士送来了反精神控制的装置，众人像影视基地出发，决定救出りんね。



在影视基地ウズマサ・ハリウッド逛了一大圈，终于找到了偶像剧的拍摄现场，劝说被洗脑的二人不成，只能先击败她们的GZ再说了。两台BOSS机分别是i Vivace和ム–ヴ，前者为雷属性，后者为风属性，BOSS的攻击招式华丽，不过实际威力不算很高，注意回复各种异常状态即可。两者的EP都很少，笔者等级37级的队伍一个FB就能将二人双双秒杀，十分畅快，不过这里还是建议留着FB槽先别用。将二人的神智恢复后，却又遇到ミカ驾驶着巨大的GZ——武者暴走机关ダイコンゴウ向众人袭来。这个BOSS又是分为本体和腿部两部分，打断腿之后的一段时间内，BOSS的ATB槽恢复的非常缓慢，可以抓紧时间攻击BOSS。BOSS的单体攻击和群体攻击伤害都在250～300之间，如果EP不高的话需要及时补充。如果之前的战斗中留着FB槽的话，这里就可以向BOSS尽情宣泄了。击败了ミカ后她幡然醒悟，带着两名偶像重新开始了星路，而在大阪医院中的りんね委托大家帮她寻找自己的GZドルフィ–ネ。在剧场看过了两位偶像的复出演出后再前往基地，却得知由于搞砸了电影拍摄需要赔偿巨额的资金，无奈之下众人决定去名古屋的娱乐场试试运气，正好也试试能不能赢回りんね的机体。临走前想到医院再看望一下りんね，谁知仙台的ハルカ也住进了医院，从她那里获得了新的GZ开发图纸后，众人出发前往名古屋。

名古屋

进入了名古屋的游乐场后遇到了轰博士，这时兔女郎告诉大家，ドルフィ–ネ已经被人赢走，加上老妈禁止老爸去赌钱，众人只得听从ミチノリ的建议，到附近的竞技场バ–スト・ベガス争夺冠军奖金了。和竞技场前台的兔女郎对话时レイ也来到了这里，从他口中得知了有些GZ带着未完成的引擎就来参加比赛。众人决定参赛时才得知，原来比赛正是由エネルクス的社长举办，并且如果输掉的话连自己的GZ也要上交。剧情过后进入右边的电梯就正式开始比赛了，由于这里需要连续进行数场战斗，所以最好先在门口休整补给好再开打。

第一战的敌人是パジェロ（冰）、ロ–ドスタ–RS（雷）和ビアンテ（冰），三名敌人分别是速度型、防御型和攻击型，这一战的难度和普通杂兵差不多，先把攻击力比较高的ロ–ドスタ–RS解决掉可以免得损失太多血量。第二战的敌人是ウイン

グロ–ド（风）、ペンリ–三世（冰）和インプレッサ（风），三名敌人的速度都比较快，中间的企鹅还会加血，建议优先干掉。ウイングロ–ド会增加敌方全体的回避率，所以攻击时要考虑miss的后果。第三战的敌人又是之前遇到的偷车贼，两人分别驾驶着ランサ–エボ（炎）与ランサ–エボX（风），两人的实力比杂兵强不了多少，注意不要让他们一直互相加增益状态导致两人实力同时增强就好。第四战遇到了丰台车队，依然是先干掉会回复的プリウスα（冰），再对付剩下的ヴェルファイア（炎）和マ–クX（风）。第五战的对手比较擅长使用异常状态攻击，最好速战速决，打完之后用道具回复好，顺便在路上给レイ搭个便车，再进入决胜战的挑战。这一仗的难度比较高，敌人的两台杂兵机シルビア（光）攻击力相当不俗，单体攻击能造成400以上的伤害，BOSS机ニッサンGT・R（光）的EP在5000左右，挂挡后的单体攻击伤害高达700多，普通的1挡攻击也有五、六百的伤害，这里强烈推荐装上增加EP上限的Z卡来避免意外。相信经过前面数场杂兵战，这里玩家应该已经积攒起了FB槽，使用过后战斗会轻松很多。要注意的是，BOSS具有连封技能，使用多段攻击的招式时容易被其回避，建议多用单次攻击磨血。获胜之后众人发现对手正是レイ的老爸，他被精神控制，驾驶着有缺陷的GZ参加了比赛。在引擎爆炸之际，レイ勇敢地救下了他。

拿回了りんね的机体，又解决了欠债的问题，永辉获得了Z卡“疾风ギアドライブ”作为奖励，并且大家的驾驶ID卡也升到了B级。为了修理坏掉的ドルフィ–ネ，众人来到了京都。

京都

来到京都的阿尔卡迪亚基地后再次遇到了轰博士，在之前得到的设计图的帮助下，他开始了修理ドルフィ–ネ的工作。众人在京都随便逛逛，在路上听说了“有去无回通道”（归らずのトンネル）后兴趣大发决定去一探究竟，通过这个闹鬼的通道后又来到一个奇怪的古寺。在古寺深处，众人发现原来エネルクス的社长就是泽依社总统的儿子，两人互相勾结似乎正在制造什么了不得的东西。为了防止自己的阴谋外泄，ト–マ社长亲自驾驶着GZケルベイザ–出战。这场战斗机制比较特殊，两名暗属性杂兵ゴブリ基本不会主动攻击，左边的专注于给队伍增加防御和回血；右边的专注于给我方队伍施加各种降低属性的效果。同为暗属性的BOSS经常使用误导类技能，让我方转换目标强制攻击某个杂兵。但是如果玩家把两个杂兵都打掉的话，过不多久BOSS就又会召唤两个满血的杂兵出现，一左一右职责不变。BOSS本身的能力倒是不算太强，挂挡攻击的伤害也只在600上下。这里强烈推荐攒好FB并使用光属性机体来把BOSS秒掉，不然只能把加血的杂兵打掉后，扛着各种属性降低的状态一点点磨BOSS，打起来相当耗时间。击败了ト–マ之后回到京都的阿尔卡迪亚基地，正遇到ヒロト与他的父亲轰博士正在争吵，得知了エネルクス与泽依社其实暗中勾结后ヒロト愤怒地跑掉了。



跟着ヒロト的足迹来到エネルクス的地下基地，这里的地形由传送带构成，加上没有地图提示，想要绕出这个迷宫需要记一下路。由于很快就要再进行BOSS战，这里建议多打打杂兵积攒一下FB槽。在基地深处，永辉遇到了ヒロト和ゲド–总统，ゲド–得意洋洋地宣称已经开发出了新型的病毒，不仅能让被感染的GZ受自己控制，而且病毒还有媲美A级驾驶员的操纵能力。ゲド–在弹指之间就使得アルバロス进化成了DW形态并向众人袭来。アルバロスDW的属性为暗属性，本身的EP不算非常多，但是它的攻击力极强，它平时不常用普通

攻击，而是拼命加档，直到5档使用单体攻击或到6档使用全体攻击，伤害都在700左右，在看他挂到6档时一定要保证队员都是满血，万一攻击打出了会心一击还是很容易秒杀掉血不满的队员。战斗过后众人未能追上敌人的飞船，只能回到京都再做打算。回到基地后，众人得知后山上出现了时空隧道，帮助りんね回到过去之后，众人的驾驶ID卡升至A级，大家也向广岛进发，追寻敌人的飞船。

广岛

和广岛市长一番寒暄过后，接受了他调查濑户海沟的委托。这时剧情回到横滨，轰博士已经为所有的GZ换上了新引擎，这下可以在海底移动了。回到广岛后**ハルカ**加入了队伍，和众人一起前往濑户海底调查。在海底的移动很缓慢，这里没有地图上的指向，所以玩家只能自己慢慢探索，最短的岔路走法是左→右→中，然后就能进入泽依社的秘密基地。在这里，永辉一行人遇到了被嫉妒与愤怒所迷惑，早已投靠泽依社的**ゴ–ト**博士，他的杰作大王级战舰**グレ–トクラ–ケン**拦住了众人的去路。这里又是一场巨型BOSS战，BOSS的EP在6000左右，属性为冰属性可以用雷克制，破坏了它的左右手之后BOSS会拿出三叉戟**トライデント**，由于左右手和三叉戟的威胁都比较大而且EP相对较低，所以建议先把它们破坏后再攻击本体，FB攻击建议留给三叉戟和本体同时出现的时刻。在破坏各部位前，BOSS的攻击非常频繁，最高的范围伤害可以达到600之多，威力低的招式也要200余伤害，如果连中数次攻击的话相当威胁。另外，BOSS还有几个附带效果的攻击：单体攻击带有降档效果，在挂挡准备加血时一定要留意；2档的范围攻击会使我方陷入引擎故障徐徐减少EP，最好优先治疗；三叉戟的攻击能破坏我方招式，使得招式无法使用，使用道具**リミットナオ–ル**可以应对。击败了**ゴ–ト**博士后，众人解决了广岛的能源问题，回到市长的房间听过市长的感谢后，永辉一行人又向福冈出发。



福冈

在福冈遇到了**ヒロト**，他告诉众人泽依社正在**アソ–山**集结，先来到**ジゴク山キャンプ**，在这里众人得知这片区域由于泽依社的过度采掘，**アソ–山**很快就要火山爆发了，一旦喷发，整个九州地区都会遭到毁灭性的打击，众人必须阻止他们。来到**アソ–山**会发现这里的地形被熔岩所覆盖，很多地方需要玩家在岸上按B键推动废气的集装箱，将其推到岩浆中作为垫脚石才能继续前进，这里的敌人以炎属性为主，并且灼热的环境也会给它们带来能力加成，不可小视敌人的实力。好在这里**ヒロト**会作为支援帮助我们，在战斗中点击下屏最下方的图标，**ヒロト**就会出现为我方大幅增加攻击力。来到火山深处众人遇到了**ゲド–**总统和**ゴ–ト**博士，从他们口中得知他们疯狂掠夺资源的目的是要去往月球，从而控制整个月球上的资源。永辉自然不能让对方的阴谋得逞，这时从上次战斗中苟活的**デイモン**驾驶着**ゴ–ト**博士所谓的最强GZ**ゼノクロス**出现，和众人开始了战斗。这个BOSS的难度比较高，**ゼノクロス**的属性为雷，用风属性攻击可以对其造成很高的伤害。它和之前的BOSS一样分为双臂和本体共3个部分，它的范围攻击威力不强，但是其单体攻击能够造成1800点以上的伤害，按照普通50多级的属性来看中招者必死无疑，所以不要吝惜复活药的使用，保持场上的人数才是关键。有FB的话建议让风属性机体来放，这里同样有一击秒杀BOSS双手+本体的可能。战败之后，**ゴ–ト**博士想要发动GZ的力量回到过去抹除众人的存在，千钧一发之际**ハルカ**拦

下了他，气急败坏的ゴ－ト还是打开了时空隧道，消失在时空之中。阻止了灾难之后，一行人回到横滨，却发现轰博士的身形变得如幽灵般透明，他推测是由于ゴ－ト博士回到过去对当时的他出手，导致了现在他的存在变得不稳定。为了阻止他，众人需要巨大的能量来开启时空隧道，众人决定前往ゲド－的战舰上，不仅阻止了他染指月球的资源，也能获得大量的ゼタレイト能量。

巨大战舰エクスドラン

追赶着ゲド－来到他的战舰之上，船上的敌人实力非常强，笔者当时队伍平均等级在55级左右打起来会觉得有点吃力，建议多带回复药再来挑战。这里的地形比较绕，一些通道被屏蔽墙所阻挡，玩家要开启附近的机关来解除屏蔽，首先打开下方的屏蔽，再来到上方的3连台子处打开上方的屏蔽，最终下方的通道才会打开。来到最终BOSS面前，ヒロト用アルバロス的双翼吸收了整个月球能量的一击，使得永辉有机会和ゲド－的机体ゼノデイモス正面交手。BOSS战会进行两个阶段，第一阶段中BOSS的属性为暗，攻防两端都不是很强，但是会给我方队员施加各种减益状态，如攻击力低下、速度降低等，这时建议不要使用FB，由于BOSS伤害不高，慢慢磨过去即可。进入第二阶段时我方队员会继承之前的战斗状态，包括血量、档位等，由于在第二阶段中BOSS实力大增，所以在换阶段之前建议先补给好血量。第二阶段中BOSS的EP约8000，自身的属性会随招式变化，攻击属性也十分多样，同时还会附着冰冻等异常状态。它的群体攻击伤害最高可达500以上，而单体攻击则有秒杀的实力，降低敌人攻击力的招式在这里能起到不小的作用。这里建议看准BOSS的属性来一记克制属性的FB攻击，可以打出接近6000的伤害，剩下的血量做好回复磨过去即可。击败了ゲド－之后却得知ゼノデイモス本是飞船的核心引擎，无法被控制的飞船在太空中爆炸，散落出绚丽的火花。



永辉在自己的床铺上醒来，还在怀疑之前壮烈的战斗是否是在做梦。由于所有的ゼタレイト都随着飞船在太空中爆炸，无法开启时空隧道回到过去阻止ゴ－ト博士。这时永辉和エリカ想到了之前作战时，アルバロス的双翼能够吸收月球的能量，这样就可以打开一个小型的时空隧道。众人决定将现在的GZ科技传回过去，并且为其加上机关，使得只有“被选中”的人才能驾驶。将这些信息刻在石板上之后，アルバロス张开双翼，将信息传到了过去的时代，那个时代中的人们得到了石板上的预言和科技，从而发现了新能源“ゼタレイト”，还开发出具有AI、人人都可以安全驾驶的汽车……

通关后

通关后玩家的驾驶ID卡升至S级，开车时获得的经验值得到了很大的提高，可以在新国道6号驾驶来练级了。在横滨可以让カケル作为伙伴加入，同时也能在这里的电影院里观看游戏中的CG了。在バ－ストコロシアム、归らずのトンネル、道场ビクトリ－ロ－ド、クシロックタワ－等地都会出现新的强敌等待玩家去挑战。



本以为这就一款普通的动漫改编二线游戏，可是游戏的素质远超笔者的想像。20余小时的流程对于RPG来说不算很长，不过游戏还有庞大的收集要素和挑战关卡，内容相当丰富，是一款可以玩很久的游戏。游戏中有很多贴心的细节，如到过一次的场景以后都可以在地图中直接点击瞬间到达、低级机体战胜高级机体有巨量经验加成、战斗中会直接显示敌人的属性等等，让整个游戏玩起来不会感觉是在和玩家作对。游戏的难度不高，这种不需要刷刷刷就能顺利通关的设计如今也不多见了。总之，在这个掌机游戏淡季里，这款游戏算得上是值得一玩的佳作，推荐尝试。

文 乌冬 美编 咕噜



由于取消了对话选项和召唤契约组合，《召唤之夜5》的可研究要素并不算太多，这次研究的内容是世界调停机构里的任务攻略，主要关系到响友育成最后阶段所需的素材，希望对想完美的本作的玩家有所帮助。

PSP	S·RPG丨战略角色扮演	
	召唤之夜5	
	サモンナイト5	
NBGI	日版	2013年5月16日
1人	5980日元	无对应周边
相关攻略：Vol.204		

本作的任务相当于以前作品中的自由战斗与无限回廊结合后的产物，可以自由挑战，不过某些任务需要达成一定条件后才会出现，并且完成可以习得必杀技以及入手稀有的道具，下面的攻略中会把必杀技以及比较有价值的道具用不同颜色标出，方便玩家有针对性的挑战。

任务攻略

No.1 武斗训练·序

出现条件：初期	
经验值：3060exp	金钱：0b
战利品：万能ナベ、黑魔の不纯石 ×1、朱魔の不纯石 ×1、紫魔の不纯石 ×1、绿魔の不纯石 ×1、Fエイド ×1	
特殊奖励：—	
可押收道具：—	

训练关卡，主要用来给刚开始玩的玩家熟悉操作，基本没有难点。



No.2 武斗训练·绊

出现条件：获得队伍能力“负けず嫌い”后
经验值 / 金钱：4200exp/4900b
战利品：黑魔石の欠片 ×1、紫魔石の欠片 ×1、ノウビル矿 ×1、大铁矿 ×1、ユ－ガ矿石 ×1、オシャベリ－の叶 ×2、アニメカット 26
特殊奖励：队伍能力“仲间に托す思い”
可押收道具：—

并没有太强的敌人，针对敌人的反击类型选择合适的方法攻击可提高不少效率。

No.3 武斗训练·援

出现条件：第 8 话トルク加入后	
经验值：5200exp	金钱：5000b
战利品：绿魔石の欠片 ×1、透魔石の欠片 ×1、大铁矿石 ×2、黑の矿石 ×2、ユ－ガ矿石 ×1、ゲドッグ－の叶 ×2、アニメカット 14	
特殊奖励：队伍能力“支え合い精神”	
可押收道具：—	

这关无法使用队伍能力和消耗 MP 的行动，出击阵容以物理型角色为主会比较轻松，另外由于回复只能靠道具，能远距离为队友使用道具的アイテムスロ－技能也能派上一定用场。



No.4 武斗训练・命

出现条件：获得队伍能力“祝福の玉”	
经验值：3600exp	金钱：3500b
战利品：紫魔の不纯石 ×1、绿魔の不纯石 ×1、铁矿石 ×3、黑の矿石 ×3、F エイド ×1、キ－ツケの滴 ×2、【红】きゅうり【色】、アニメカット 40	
特殊奖励：队伍能力“奇迹の玉”	
可押收道具：—	

这关同样不能使用队伍能力，并且我方开始只有一半的 HP，首要的任务就是先用道具或召唤术把 HP 回满，另外敌方里也有不少有回复召唤术的，最好集中火力逐个击破，确保我方回合结束时不留下残血的敌人，以免给他们回复的机会。

No.5 武斗训练・神速

出现条件：アベルト或イエンフア习得技能“狮子奋迅”后	
经验值：4700exp	金钱：4100b
战利品：黑魔石の欠片 ×1、紫魔石の欠片 ×1、大铁矿石 ×3、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×2、キ－ツケの滴 ×2、アニメカット 49	
特殊奖励：队伍能力“再行动コ－ル”	
可押收道具：ウィルスガ－ド、水晶の腕轮	

敌人并不强，但有第一回合内敌全灭的限制条件，所以要利用到アベルト和イエンフア的狮子奋迅技能，并且两人能一击击破一个敌人，这样两侧的共 4 个敌人可以交给他们搞定，剩下最近的 1 个敌人由其他角色击破。

No.6 武斗训练・不屈

出现条件：第 5 话第 2 战中击破アトシュ	
经验值：3300exp	金钱：2100b
战利品：黑魔の不纯石 ×1、朱魔の不纯石 ×1、紫魔の不纯石 ×2、绿魔の不纯石 ×2、铁矿石 ×3、黑の矿石 ×3、F エイド ×2、アニメカット 45	
特殊奖励：队伍能力“不屈の斗士”	
可押收道具：—	

这个任务不能使用 MP，并且一开始我方的 HP 只有四分之一，不过由于 BP 一开始就是满的，可以使用队伍能力いやしの玉或祝福の玉来进行全体回复。敌人整体能力较强，以任务推荐的等级挑战会有点吃力，最好比推荐等级高几级后再来挑战。另外虽然不能使用 MP，但是召唤师响友第一招不消耗 MP 的召唤术还是可以用的，让シ－ダ专门对付物理攻击不怎么奏效的ゴレム。

No.7 奥义会得の仪・响命

出现条件：主人公的当前职业技能等级合计在 15 以上	
经验值：2300exp	金钱：5500b
战利品：黑魔石の欠片 ×1、朱魔石の欠片 ×1、紫魔石の欠片 ×2、绿魔石の欠片 ×2、铁刃矿 ×3、ユ－ガ矿石 ×3、设定イラスト 19	
特殊奖励：主人公的觉醒响命术	
可押收道具：—	

主人公习得觉醒响命术的关卡，所以只有主人公和响友出击。任务要求 6 回合内过关，并且不能用觉醒中以外的攻击击破敌人，不过觉醒没有时间限制并且一开始就能觉醒，基本还是很好打的。等级还不足以一击击破敌人的话就让响友先削减 HP，再由主人公击破。

No.8 奥义会得の义・迅雷

出现条件：アベルト的当前职业技能等级合计在 15 以上	
经验值：2500exp	金钱：4500b
战利品：绿魔石の欠片 ×2、铁刃矿 ×2、アキニ－ル矿 ×3、ユ－ガ矿石 ×3、ジュウユの实 ×2、ラムルカムルの叶 ×2、设定イラスト 26	
特殊奖励：アベルト短刀专用觉醒奥义“霸刃冲・天雷”	
可押收道具：—	

アベルト习得觉醒奥义的关卡，需要在 3 回合内击破 3 个敌人，得习得了狮子奋迅后再来挑战，战斗中要优先击破会远程攻击的敌人，剩下的敌人用反击和胧影斩击破。



No.9 奥义会得の仪・樱凛

出现条件 イエンフア的当前职业技能等级合计在 15 以上	
经验值：2500exp	金钱：4500b
战利品：朱魔石の欠片 ×2、铁刃矿 ×2、アキニ－ル矿 ×3、ユ－ガ矿石 ×2、ジュウユの实 ×2、ラムルカムルの叶 ×2、设定イラスト 29	
特殊奖励：イエンフア细剑专用觉醒奥义“剑舞・樱凛华斩”	
可押收道具：—	

イエンフア习得觉醒奥义的关卡，和アベルト一样需要利用到狮子奋迅技能，另外由于イエンフア没有像アベルト的胧影斩这种能攻击复数敌人的技能，最好习得カウンタ－技能来提高伤害输出。还有一种打法是利用召唤术，先装备饰品きれいな贝壳让イエンフア能使用兽属性召唤术，第一回合走到 3 个敌人中间的位置攻击大体型的那个，第二回合敌人的攻击都选择反击，第三回合使用テテ的召唤术同时击破残血的敌人。

No.10 奥义会得の仪・心铁

出现条件 トルク的当前职业技能等级合计在 15 以上	
经验值：2500exp	金钱：4500b
战利品：绿魔石の欠片 ×2、透魔石の欠片 ×1、大铁矿石 ×3、铁刃矿 ×3、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×2、设定イラスト 51、设定イラスト 52、アニメカット 29、アニメカット 31	
特殊奖励：トルク大剑专用觉醒奥义“バスタ－ブレイク”	
可押收道具：—	

先用大剑的横斩攻击 2 个敌人，接下来专心反击就可以了，大剑的攻击距离有 2 格，不用担心被长枪攻击而无法反击。

No.11 单独武斗训练・技

出现条件 主人公物理攻击击破数达到 50	
经验值：1700exp	金钱：4900b
战利品：黑魔石の欠片 ×1、朱魔石の欠片 ×1、ノウビル矿 ×2、大铁矿石 ×2、ユ－ガ矿石 ×2、ゲドッグ－の叶 ×2、设定イラスト 3、设定イラスト 6	
特殊奖励：主人公职业“武装调停师”	
可押收道具：—	

这个任务不能使用召唤术，不过并没有禁止武器附加的魔法攻击，所以如果培养的是魔法型主人公的话，先去锻冶工房为武器附加个灵属性魔法会轻松不少。

No.12 单独武斗训练・召

出现条件 主人公召唤术击破数达到 50	
经验值：1700exp	金钱：4900b
战利品：黑魔石の欠片 ×1、朱魔石の欠片 ×1、ノウビル矿 ×2、大铁矿石 ×2、ユ－ガ矿石 ×2、ゲドッグ－の叶 ×2、アニメカット 32	
特殊奖励：主人公职业“响命特务官”	
可押收道具：—	

和上个任务相反，这个任务只能使用召唤术，不过 MP 一开始就有 100，基本是不用担心 MP 不足的，惟一要注意的是中间的敌人有封印召唤术，要准备好防封印的装饰品或解除封印状态的道具。

No.13 机兵の盟友试练

出现条件：机属性召唤术的击破数达到 50	
经验值：7000exp	金钱：5000b
战利品：黑魔石の欠片 ×5、ノウビル矿 ×3、大铁矿石 ×3、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×2、キツカの实 ×2、パッケ－ジ绘	
特殊奖励：召唤盟友“ドリトル”	
可押收道具：—	

No.14 鬼妖の盟友试练

出现条件：鬼属性召唤术的击破数达到 50	
经验值：7000exp	金钱：5000b
战利品：朱魔石の欠片 ×5、ノウビル矿 ×2、大铁矿石 ×2、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×3、レ－セ－の滴 ×2、	
特殊奖励：召唤盟友“シシコマ”	
可押收道具：—	



No.15 灵精の盟友试练

出现条件：灵属性召唤术的击破数达到 50	
经验值：7000exp	金钱：5000b
战利品：紫魔石の欠片 ×5、ノウビル矿 ×2、大铁矿石 ×2、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×3、キ－ツケの滴 ×2	
特殊奖励：召唤盟友“ホ－リ－シ－プ”	
可押收道具：—	

No.16 幻兽の盟友试练

出现条件：兽属性召唤术的击破数达到 50	
经验值：7000exp	金钱：5000b
战利品：绿魔石の欠片 ×5、ノウビル矿 ×2、大铁矿石 ×3、黑の矿石 ×2、ユ－ガ矿石 ×3、ゲドツグ－の叶 ×2	
特殊奖励：召唤盟友“スライムポット”	
可押收道具：—	

这四个都是类似的任务，所以放在一起说，每个任务的敌人都对应一种属性，使用相克的属性攻击即可，属性相克关系为机和灵互相克制、鬼和兽互相克制。

No.17 奥义获得の仪·爆热

出现条件：カリス的响命石强化到 14 段阶
经验值 / 金钱：1600exp/7300b
战利品：合金无线机、高纯度黑魔石 ×5、铁刃矿 ×2、アキニ－ル矿 ×3、重金矿 ×4、エルヴィヌ原石 ×3、磁界の矿石 ×1、设定イラスト 31、设定イラスト 32、アニメカット 23
特殊奖励：—
可押收道具：—

No.18 奥义获得の仪·血盟

出现条件：ソウケン的响命石强化到 14 段阶	
经验值：1600exp	金钱：7300b
战利品：红莲札、高纯度朱魔石 ×5、重金矿 ×4、黑の矿石 ×2、ユ－ガ矿石 ×3、エルヴィヌ原石 ×4、红莲矿 ×1、设定イラスト 37、アニメカット 21、アニメカット 22	
特殊奖励：—	
可押收道具：—	

No.19 奥义获得の仪·现身

出现条件：シ－ダ的响命石强化到 14 段阶	
经验值：1600exp	金钱：7300b
战利品：魔石のピアス、高纯度紫魔石 ×5、重金矿 ×3、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×3、エルヴィヌ原石 ×3、灵晶矿 ×1、设定イラスト 41、设定イラスト 42、アニメカット 25	
特殊奖励：—	
可押收道具：—	

No.20 奥义获得の仪·响碧

出现条件：ルエリイ的响命石强化到 14 段阶	
经验值：1600exp	金钱：7300b
战利品：不思议な壶、高纯度绿魔石 ×5、アキニ－ル矿 ×2、重金矿 ×4、ユ－ガ矿石 ×2、エルヴィヌ原石 ×4、ルシヤナ瑚珀 ×1、设定イラスト 74	
特殊奖励：—	
可押收道具：—	

这 4 个也是同类型的任务，每个任务只有对应的召唤师出战，依次为カリス、ソウケン、シ－ダ和ルエリイ。由于要对付和自己相同属性的敌人，可以装上对应的饰品来使用其他属性的召唤术，这样碰到有同属性抗性的敌人也不会束手无策了。

No.21 警察骑士团式特别训练

出现条件：第 8 话开始时	
经验值：4100exp	金钱：7400b
战利品：朱魔石の欠片 ×1、绿魔石の欠片 ×1、大铁矿石 ×3、黑の矿石 ×3、ユ－ガ矿石 ×2、キ－ツケの滴 ×2 设定イラスト 25、设定イラスト 28	
特殊奖励：アベルト职业“特命闪剑士”，イエンファ职业“银穿の特务骑士”	
可押收道具：—	

这关只有アベルト和イエンファ出战，而且需要 3 回合内每人击破 4 个敌人，只要其中一人稍微拖后腿都无法完成，最好是将两人的等级都提高一点再来挑战，同时还要把两人的武器强化到目前的最高阶段，并装上ハ－ドスト－ン或苍目铃等能显著提高攻击力的饰品，技能方面アベルト要有胧影斩，イエンファ要有逆袭和ダブルアタック。战斗开始后アベルト移动到两个机械人形正面

使用胧影斩，然后将武器替换为投具在敌方回合反击，第三回合在剩下的两个敌人之间使用胧影斩将他们击破；イエンファ移动到训练生和机械人形之间攻击训练生，然后把武器替换为拳铳和把待机型改为逆袭，敌方回合全部选反击，第三回合用ダブルアタック解决剩余的两个敌人。

No.22 驿周边巡回任务

出现条件：第 2 话开始时

经验值：5800exp	金钱：7500b

战利品：防尘スカ－フ、铁矿石 ×3、黑魔の不纯石 ×3、ビタミンサラダ、铁矿石 ×3、黑の矿石 ×3、紫魔の不纯石 ×2、设定イラスト 45

特殊奖励：—

可押收道具：：铃のお守り、かきかたの本、目觉まし时计

No.23 仓库街の治安回复任务

出现条件：第 4 话开始时

经验值：7400exp	金钱：12000b

战利品：铁矿石 ×4、朱魔の不纯石 ×3、绿魔の不纯石 ×3、设定イラスト 39、ニボシ、ノウビル矿 ×3、ノウビル矿 ×1、大辛ハ－ブドッグ、物干し竿、黑の矿石 ×4、设定イラスト 39

特殊奖励：—

可押收道具：新绿皇子 1000、真鍮の腕轮、草笛の帽子

No.24 农场救援

出现条件：第 6 话开始时

经验值：9000exp	金钱 16500b

战利品：星空のプリン、透魔石の欠片 ×3、黑の矿石 ×3、スルメ、大铁矿石 ×2、绿魔石の欠片 ×3、大铁矿石 ×3、设定イラスト 18

特殊奖励：—

可押收道具：—



No.25 真红の锁追迹调查

出现条件：第 8 话开始时

经验值：11600exp	金钱：18000b

战利品：大铁矿石 ×4、アニメカット 10、ユ－ガ矿石 ×4、朱魔石の欠片 ×3、ユ－ガ矿石 ×2、大铁矿石 ×2、紫魔石の欠片 ×3

特殊奖励：—

可押收道具：夜猫の苍目铃、夜猫の金目铃、护りの指轮

No.26 不审人物取缔り

出现条件：第 10 话开始时

经验值：15000exp	金钱：19500b

战利品：黑魔石 ×3、透魔石 ×3、铁刃矿 ×3、绿魔石 ×3、アニメカット 03、ユ－ガ矿石 ×3、アキニ－ル矿 ×3、朱魔石 ×3、紫魔石 ×3、コエビ

特殊奖励：—

可押收道具：夜猫の苍目铃

No.27 防卫机械の性能试验

出现条件：第 10 话开始时

经验值：18000exp	金钱：20000b

战利品：大朱魔石 ×3、大透魔石 ×3、アニメカット 16、大绿魔石 ×3、アキニ－ル矿 ×3、大黑魔石 ×3、重金矿 ×4、大紫魔石 ×3、エルヴィヌ原石 ×4、名人の钓竿

特殊奖励：—

可押收道具：—

No.28 冥土兽扫讨任务・1

出现条件：第 14 话开始时

经验值：24000exp	金钱：21500b

战利品：武矿石 ×3、高纯度朱魔石 ×2、スレンド原石 ×3、アニメカット 33、エルヴィヌ原石 ×4、高纯度黑魔石 ×2、高纯度绿魔石 ×2、高纯度紫魔石 ×2、高纯度透魔石 ×2

特殊奖励：—

可押收道具：空色の耳饰り



No.29 冥土兽扫讨任务·2

出现条件：第 14 话开始时	
经验值：24000exp	金钱：21000b
战利品：透魔石 ×2、アニメカット 39、铁刃矿 ×2、ユ－ガ矿石 ×2、黑魔石の欠片 ×3、黑魔の不纯石 ×3、イチゴキャンディ ×1、アキニ－ル矿 ×2、黑魔石 ×1	
特殊奖励：—	
可押收道具：ハ－ドスト－ン、ブリキのゼンマイ	

任务 22~29 都是随流程出现的任务，相当于以前作品中的自由战斗，没有太强的敌人，也没有特殊条件，这里就不赘述了。

No.30 鬼の盟友试练

出现条件：第 11 话开始时	
经验值：13100exp	金钱：15200b
战利品：朱魔石 ×2、イチゴキャンディ ×1、大朱魔石 ×2、アキニ－ル矿 ×2、朱魔の不纯石 ×2、大透魔石 ×2、アニメカット 18、エルヴィヌ原石 ×2、重金矿 ×2	
特殊奖励：召唤盟友“ライジン”	
可押收道具：キャプテンハット	

No.31 天使の盟友试练

出现条件：第 11 话开始时	
经验值：13100exp	金钱：15200b
战利品：エルヴィヌ原石 ×2、アニメカット 24、イチゴキャンディ ×1、大紫魔石 ×2、重金矿 ×2、コモン矿石 ×2、紫魔石の欠片 ×1、设定イラスト 40、大透魔石 ×2	
特殊奖励：召唤盟友“天使キュアラ”	
可押收道具：—	

No.32 妖精の盟友试练

出现条件：第 11 话开始时	
经验值：13100exp	金钱：15200b
战利品：大绿魔石 ×2、重金矿 ×2、ユ－ガ矿石 ×2、アニメカット 15、大绿魔石 ×2、大透魔石 ×2、エルヴィヌ原石 ×2、イチゴキャンディ ×1	
特殊奖励：召唤盟友“エゥリカ”	
可押收道具：—	

和任务 17 ~ 20 类似，这几个任务敌人都为单一的属性，并且这几个任务还可以派多人出战，并没有太难的地方，基本任务一出现就可以直接挑战，推荐尽快完成以入手召唤盟友增加队伍的实力。

No.33 上级训练·机界 1

出现条件：第 14 话以后，完成任务数达到 25 个	
经验值：77500exp	金钱：26200b
战利品：巨大透魔石 ×2、巨大黑魔石 ×2、カティン矿石 ×2、イチゴキャンディ ×1、スレンド原石 ×2、アニメカット 51、カティン矿石 ×2、高纯度黑魔石 ×2	
特殊奖励：【红】主人公职业“绊の护り手”【色】	
可押收道具：电气モ－タ－、思い出の手镜、合金无线机、超小型着火装置	

进攻路线有左右两条可选，等级还不怎么高的时候建议从右边走，这样可以循序渐进，不必一次性面对大量的敌人。上到上层后也同样有左右可选，想敌全灭就往左边推进，而想尽早过关的话就走右边，大约走到楼梯口附近敌方 Leader 就会主动下来，击破即可过关。

No.34 上级训练·鬼妖界 1

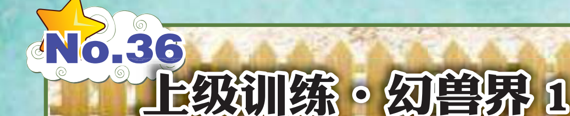
出现条件：完成任务 No.33	
经验值：84000exp	金钱：29000b
战利品：巨大透魔石 ×2、エルヴィヌ原石 ×2、カティン矿石 ×3、アニメカット 12、ブロンズルア－、イチゴキャンディ ×1、高纯度朱魔石 ×2、武矿石 ×2、巨大朱魔石 ×2、红莲札	
特殊奖励：イエンファ职业“龙神守护骑士”和专用装饰品“樱花队章”	
可押收道具：咒破の卷物、キャプテンハット	

这个任务中不少敌人有封印攻击，要做好相应的对策，特别是大型敌人还有反击封印技能，如果召唤师被封印导致进攻手段进一步减少的话，就会被它拖延在中部，从而遭到山体两边敌人的夹击，所以最好一开始集中火力先将它击破。

No.35 上级训练・灵界 1

出现条件：完成任务 No.34	
经验值：92000exp	金钱：37300b
战利品：巨大透魔石 ×2、高纯度紫魔石 ×2、巨大紫魔石 ×2、かわいい手镜、アニメカット 48、斩铁矿 ×2、カテイン矿石 ×2、空色の耳饰り、斩铁矿 ×2、学术教本、メロンキャンディ ×1	
特殊奖励：シ－ダ职业“秘法の守护者”和专用装饰品“秘传ケ－キレシピ”	
可押收道具：水夫のお守り、魔石のピアス	

大型敌人的 HP 非常多，而且还有 HP 回复能力，一定程度上比敌方 Leader 还难对付，好在它所在的位置并不是必经之路，可以直接从左边上去击破 Leader 过关。要打大型敌人的话得先把它身边的两个杂兵引出来击破，然后再派一名角色站在附近的增援点上阻止增援，将它孤立后再集中火力消灭。



No.36 上级训练・幻兽界 1

出现条件：完成任务 No.35	
经验值 80000exp	金钱：41300b
战利品：巨大透魔石 ×3、ゴ－ルデンルア－、アニメカット 19、斩铁矿 ×2、テ－ブルクロス、斩铁矿 ×2、植物图鉴、高纯度绿魔石 ×2、巨大绿魔石 ×2、カテイン矿石 ×3、超满腹グリル、メロンキャンディ ×1	
特殊奖励：アベルト职业“疾风の隐密警士”和专用装饰品“皆传目录”	
可押收道具：ゴ－ジャスリング、不思议な壶	

这关除了 Leader 就是大型敌人，野兽型有毒攻击，没防毒的饰品的话就尽量用远程攻击或召唤术来打，以免被它反击而中毒。史莱姆型有远程范围攻击，不过不免疫封印，将它封印后就基本废了。





No.37 上级训练・机界 2

出现条件：完成任务 No.36	
经验值：109000exp	金钱：41200b
战利品：透魔石の结晶柱 ×2、设定イラスト 83、斩铁矿 ×2、激烈大冒险ナベ、黑魔石の结晶柱 ×2、メロンキャンディ ×1、龙神の钓竿、カテイン矿石 ×2、黑魔石の结晶柱 ×2、巨大黑魔石 ×1	
特殊奖励：—	
可押收道具：液漏れ电池、ハイパ－ボルト	

一开始我方就处于被包围状态，要先往下方突围，保证脆弱单位的安全。大部分敌人的物理防御都很高，可以以灵属性的召唤术为主攻，又或者开战前先去锻冶工房为物理型角色的武器添加上灵属性。等把包围的敌人消灭得差不多后就可以往敌方 Leader 方向进发了，进攻的路线有上中下三条，要敌全灭的话建议从上方走，顺便消灭大型敌人，不想麻烦就走下方，不过下方有高低差为 3 的地形，要先换出上下移动力有 3 的角色，等下去后再换回来，而中间那条路因为太窄，很容易被敌人挡下来截击，所以没有必要就不要走中间。



No.38 上级训练·鬼妖界 2

出现条件：完成任务 No.37	
经验值：118000exp	金钱：48300b
战利品：透魔石の结晶柱 ×2、钢牙原石 ×2、钢牙原石 ×2、アニメカット 13、朱魔石の结晶柱 ×2、斩铁矿 ×2、设定イラスト 79、メロンキャンディ ×1	
特殊奖励：—	
可押收道具：荒天华玉	

这关虽然在任务 37 之后，但比任务 37 要简单一些，只需注意两点即可，一是敌人都有反击封印，记得把待机型改为防御，以减少无谓的伤害；而灯笼型的敌人有封印攻击，近战的物理型角色最好装上防封印的饰品，以免关键时刻中了封印而觉醒不了。



No.39 上级训练·灵界 2

出现条件：完成任务 No.38	
经验值：127000exp	金钱：54250b
战利品：透魔石の结晶柱 ×2、メロンキャンディ ×1、アニメカット 43、エルヴィヌ原石 ×1、钢牙原石 ×2、钢牙原石 ×2、紫魔石の结晶柱 ×2、紫魔石の结晶柱 ×2	
特殊奖励：—	
可押收道具：审判の书、魔石のピアス	

ペコ有抗魔领域，会大幅降低魔法攻击的伤害，召唤术收效很微，得用物理攻击主攻。巨大敌人没有特殊技能，也不会回血，就是血多一点，没什么威胁，可以尽早消灭腾点位置出来。另外要注意其中一个敌方 Leader 有睡眠召唤术，得确保走位时角色都在能互相照应到的位置，否则被催眠了无法自己使用道具解除，相当于少了一个战力。

No.40 上级训练·幻兽界 2

出现条件：完成任务 No.39	
经验值：127000exp	金钱：54250b
战利品：透魔石の结晶柱 ×2、钢牙原石 ×2、钢牙原石 ×2、绿魔石の结晶柱 ×2、绿魔石の结晶柱 ×2、アニメカット 11、メロンキャンディ ×1	
特殊奖励：王の书	
可押收道具：兽界の书、つぎはぎの石版	

最后一个任务的难度和最终战有一拼，虽然也是上级训练任务标准的杂兵 + 双 Leader 配置，不过杂兵的质量非常高，要做好苦战的准备。杂兵中史莱姆都会使用毒攻击，防毒的饰品一定装上，其中蓝色史莱姆有减少物理伤害的被动技能，推荐用召唤术来打，而红色则会 HP 回复技能，要尽量一回合内击破，不要给它回复的机会。不过这些还不算什么，最棘手的是巨大的红色史莱姆，不仅两种技能都有，而且 HP 高达 1300 多，每回合回复 200 多的 HP，基本对付它一个就分身乏术了，最好是先用异常状态睡眠将它无力化几回合，趁这时赶紧消灭其他的杂兵，等其他杂兵都消灭得七七八八了再专心对付它。最后的两个 Leader 倒不算太厉害，注意两人身上都有不错的饰品，记得押收了后再击破。





《真·女神转生Ⅳ》的流程非常之长，分支任务也很丰富，不同的路线还有各自限定的挑战任务。本辑研究将为大家补完部分分支路线，由于部分任务的触发方式还不明确，因此也有可能有所遗漏，将会在今后为大家继续补完。

文 半夏　美编 Juxi

研究中心

3DS	RPG I 角色扮演		
	真·女神转生Ⅳ		
	真·女神转生Ⅳ		
	Atlus	日版	2013年5月23日
	1人	6800日元	对应邂逅通信
	相关攻略：Vol.204		

挑战任务

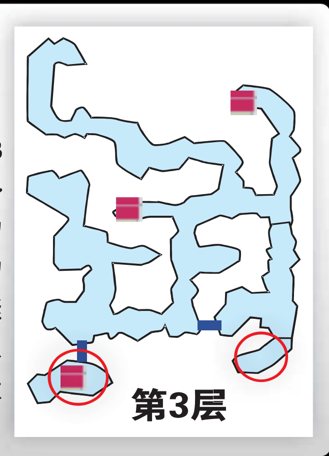
任务 狂战士讨伐作战

报酬：アハズヤグレ－×1

领取地点：Kの酒场

出现条件：二周目

内容说明 击败在ナラク第3层的邪鬼·ラクシャ－サ，弱点为冲击，还有同样在第3层的妖鬼·ベルセルク，弱点为火炎，物理攻击无效，两者的等级均为13级别，继承1周目等级的话可以轻松应对，具体位置如图所示。



任务 ニュ-カマ-讨伐竞争

报酬：1000マッカ

领取地点：Kの酒场

出现条件：二周目ナラク掘削作业员居住区的タ－ミナル发现后。

内容说明 击败在ナラク第4层的8只妖兽·ヌエ，弱点为铳、冲击，会吸收电属性。

任务 反乱の种子を摘むのだ

报酬：铁のクワ
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目ナラク掘削作业员居住区的タ－ミナル发现后。

内容说明 受注任务之后从东のミカド国去往城下町→街の里通り，发现可疑男子的身影，选择“追迹する”，选择之后和狂神・オグン战斗，它没有弱点，火炎攻击无效，等级为16级。完成任务之后オグン的合体解禁。

任务 海贼恶魔の讨伐

报酬：1900マッカ
领取地点：上野的人外ハンタ－商会
出现条件：二周目以后，讨伐上野的ピアレイ之后。

内容说明 从上野地下街向右去往アメ横通り，击败三只军势・海贼の群れ，弱点为冲击属性，冰结、电击攻击无效，等级为20级，不算很难对付。

任务 辻からくる怨念

报酬：ペストクロップ
领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
出现条件：二周目之后讨伐池袋的セイオウボ后。

内容说明 受注任务之后，前往池袋东口驿前，在地图中央附近找到任务目标，击败第一只后可以从地图看到其他两只的位置，共击败三只军势・辻斩りの群れ，弱点为火炎，等级为31。

任务 街に潜伏する恶魔を讨伐せよ

报酬：ビ－ドロの勾玉
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目黑きサムライ处刑后。

内容说明 受注任务之后前往城下町的パン屋，和パン屋老板对话之后和45级的堕天使ダンタリアン战斗，它的弱点为电击，对火炎和冰结有耐性，冲击攻击无效，的战斗过程中出现选项选择“構わず攻击”。

任务 恶魔に取り凭かれた男

报酬：じゃあくバズ－カ
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目黑きサムライ处刑后。

内容说明 击败在ナラク第二层的邪龙ハクジョウシ，它的等级为35级，弱点为火炎，冰结属性攻击无效，击败它之后的选项影响路线分歧。

任务 恶魔驱除を手传ってくれ

报酬：食物遗迹若干
领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
出现条件：二周目黑きサムライ处刑后。

内容说明 击败在新宿御苑出没的妖兽・マンティコア18只，数量比较多，只能在地图慢慢刷取，它的弱点为冲击，电击攻击无效，等级为32。但是有时它会和魔王・アバドン一起出现，アバドン的弱点为电击，和マンティコア正相反，因此注意不要使用范围攻击的电击攻击，魔王・アバドン还会反射火炎攻击，破魔和咒杀属性无效。新宿御苑从新宿南口出大地图向下就能到达，具体位置如图所示。

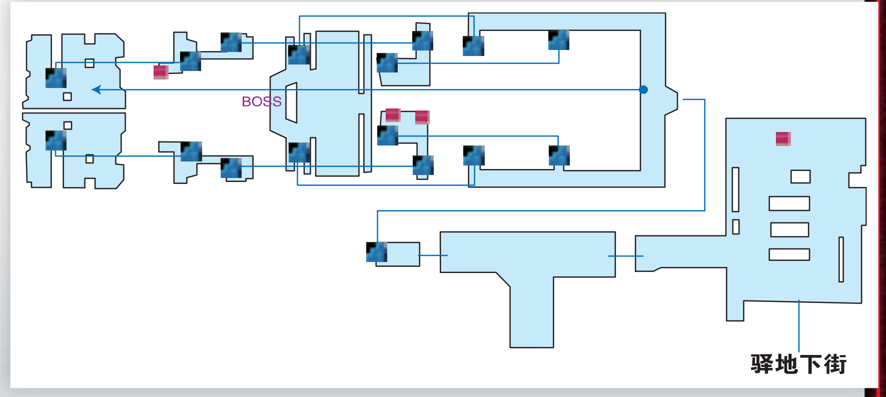


任务 恶魔との取引を阻止せよ

报酬：クレイモア
领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
出现条件：二周目后在六本木接取主线任务“ユリコを杀せ”后。

内容说明 流程比较长的任务，受注任务之后来到新宿都厅广场击败BOSSクエビコ的位置，具体如图，拒绝仪式之后和3只凶鸟・アンズ－进行战斗，它们的等级为43级弱点为冲击，会吸收电击属性攻击，破魔属性攻击无效，推荐携带会全体冲击属性魔法的仲魔进行战斗。击败它们之后直接和魔王・アスタロト战斗，没有回复时间，在快击败アンズ－之前注意回复。魔王アスタロト没有弱点，会反射冰结属性攻击。攻击它到一定次数它就会逃走，需要和军势・バビロニア持续战斗，它们的弱点属性为

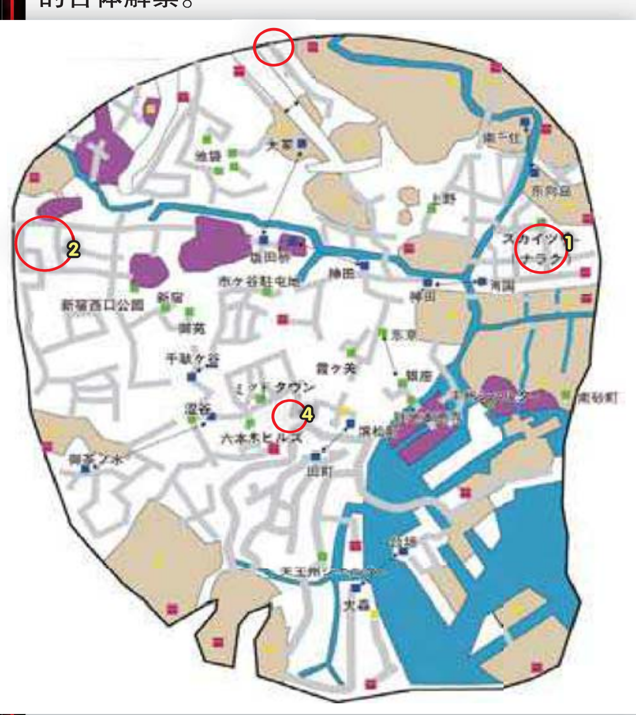
铳和冲击，注重物理属性攻击的仲魔比较有利。在击败它们之后前往继续追踪アスタロト，来到新宿西口驿前，此时アスタロト等级变为90，如果玩家级别不够，很容易就被秒杀，建议练级之后再来。它依然没有弱点，会反射冰结属性攻击。会使用ラスタキャンディ、マハブフダイン、绝对零度、メギドラオン、冥界破等技能攻击，建议将能吸收、反射冰结属性攻击的仲魔加入到队伍中。完成任务之后魔王・アスタロト的合体解禁。



任务 四つの头四つの飞翔

报酬：メギドラスト－ン
领取地点：Kの酒场
出现条件：二周目后进入ヨナタン或者ワルタ－分歧后，在沙漠和爆炎的东京世界做出的选择偏向守序，之后可以在Kの酒场接到。

内容说明 受注之后从城下町来到シンジュク村の小道倾听委托内容，之后前往东京各地消灭四个敌人，出现位置如下图。1从上野的ナラク位置向南，敌人为キマイラ，弱点是冲击，对火炎点击属性有耐性。2在新宿区域中野サンプラダ附近，敌人是モラクス，弱点是冰结，会反射火炎攻击，咒杀属性攻击无效。3在池袋区域的十条基地附近，敌人是グリフォン，弱点是铳属性，冲击属性无效。4在六本木区域增上寺附近，敌人是英杰・トキサダ，没有弱点，会吸收铳属性攻击，对冲击属性攻击偶耐性。任务完成后英杰・トキサダ和大天使・セラフ的合体解禁。



任务 天命の书板を取り返すのだ

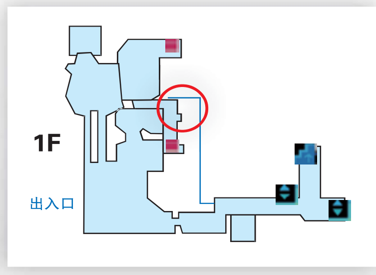
报酬：技の香×6
领取地点：随机
出现条件：2周目之后走混沌或者中立路线在和恶魔对话时有可能接到。

内容说明 受注任务之后，在东京大地图六本木区域增上寺附近会有敌人出现，44级的军势・アンズの群れ，弱点为铳、冲击属性攻击，会吸收电属性攻击，击败他们之后能够得到任务物品“天命の书板”，前往银座的繁华街南侧房间（注意，前往繁华街必须持有ブラックカ－ド，该道具获得方法请参照204辑《掌机王SP》P150页，挑战任务“ブラックカ－ドを让りましょう”部分），将任务物品上交后完成任务。

任务 百年の护国

报酬：クトネシリカ
领取地点：涩谷的人外ハンタ－商会
出现条件：二周目之后走混沌或者守序路线。

内容说明 受注任务之后前往六本木区域ミッドタウン的1层图上画圈位置的房间内，和80级的天津神・タケミカヅチ战斗，它的弱点为冲击、会反射电击属性攻击。它会使用マカラカ－ン和メギドラオン魔法，建议我方携带能吸收、反射电击属性的仲魔。另外在它开启反射技能后，最好使用弱化类的辅助技能，消耗它的回合，不能心急，否则容易被反死。由于对手级别比较高，如果没有继承存档最好练级之后再来挑战。



任务 同窗の护卫

报酬：ゴ–ルド マルス
领取地点：キチジョ–ジの森森林深处
出现条件：完成挑战任务“病气を治す魔法の药、苦しみを解く魔法の药、2つの魔法の药”三个中任一个后，来到森林深处。

内容说明 接取任务之后就要护送ナバ–ル前进，一路上可能会遇到强敌，尽量选择绕过或者逃脱，以免ナバ–ル受伤。有可能遇到的敌人为以下几个：パワ–（弱点：冲击）、ドミニオン（弱点：冲击）、ソロネ（弱点：冰结）。坚持来到ナラク掘削作业员居住区的タ–ミナル会发生强制战斗，敌人是47级的大天使・カズフエル弱点为火炎，冰结属性和冲击属性攻击无效。击败它之后乘坐タ–ミナル来到新宿，前往新宿神舞供町的酒馆就能完成任务。

任务 酒ドロボ-退治を手伝ってくれ

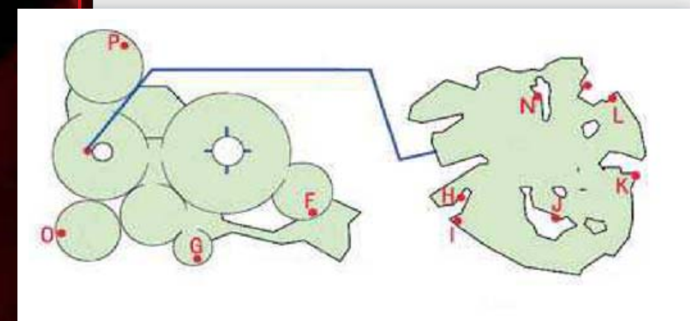
报酬：ガラクタ若干
领取地点：新宿的人外ハンタ–
出现条件：二周目之后，来到沙漠的东京时。

内容说明 受注任务之后，来到道具屋前的房屋，交谈之后，击败13只53级的魔兽・ショウジョウ就可以完成任务，战斗为四连战，注意回复。它的弱点是冲击属性。

任务 死を呼ぶ翼

报酬：Pア–ミ–の死骸×3
领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
出现条件：二周目之后，来到沙漠的东京世界，完成挑战任务“炮台の搬运を手伝ってくれ”后。

内容说明 使用タ–ミナル移动到池袋之后，在大地图P位置附近找到敌人，等级55的大天使・アズラエル，它的弱点为冰结属性，会使用マハムドオン、アギダイン等技能。



任务 谜の召唤仪式を阻止せよ

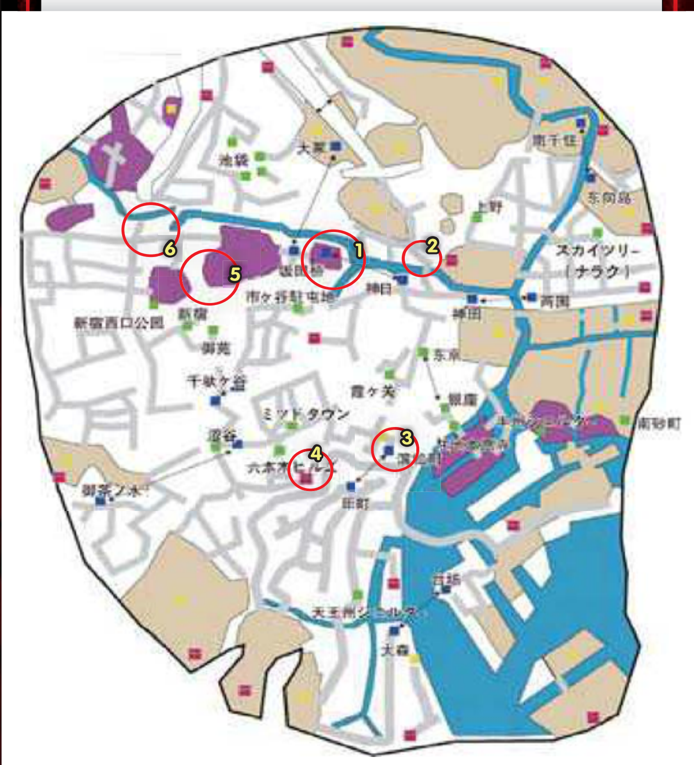
报酬：Pu弹
领取地点：爆炎的东京地图的涩谷的人外ハンタ–商会
出现条件：需之前走混沌路线，来到爆炎的东京地图后。

内容说明 前往涩谷108前的房间内，参加比赛，击败68级的妖魔・マスタ–テリオン，没有弱点，火炎、冰结、咒杀属性攻击无效，魔法系仲魔会比较吃亏。

任务 デビルバトルロイヤル

报酬：宝石若干
领取地点：爆炎的东京地图，池袋的人外ハンタ–商会
出现条件：需之前走混沌路线，来到爆炎的东京地图后，主线剧情讨伐ホワイトメン之后。

内容说明 受注任务之后，在东京大地图上会出现目标敌人，具体位置如图所示。1位置为70级邪鬼・ギリメカラ，弱点为电击、冲击、破魔；2位置为70级妖兽・カブラカン，弱点为冲击；3位置为70级龙神・ショクイン，没有弱点，冰结和冲击属性攻击无效；4位置为70级魔王・アナンタ，弱点为冲击；5位置为70级邪鬼・ヘカトンケイル，弱点为冲击；6位置为70级妖兽・カトブレパス，弱点为破魔，对物理攻击有耐性。



任务 暴风神讨伐

报酬：エ–ジエント・Y

领取地点：随机

出现条件：二周目后，来到爆炎的东京地图，完成讨伐ヴェ–タラ后，在战斗中和恶魔对话有可能接到。

内容说明 受注任务之后，来到大地图赤坂的霞ケ关向西位置，发现目标敌人，65级的龙神・イルルヤンカシュ，没有弱点，对冰结、冲击属性攻击有耐性。

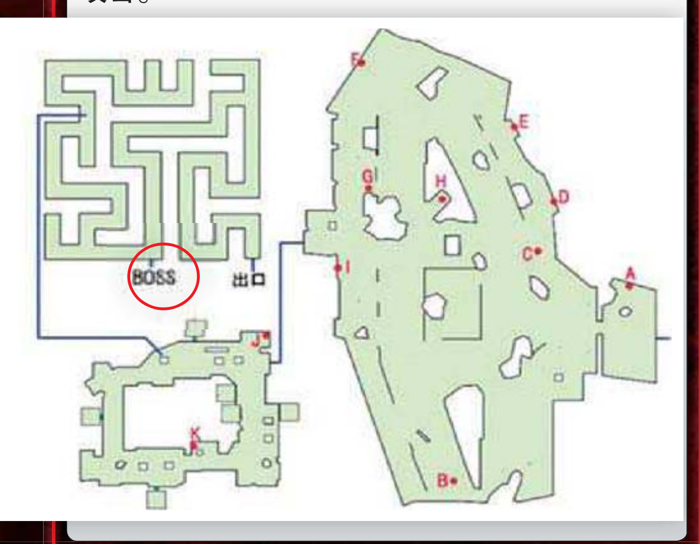
任务 终末の御使い

报酬：ピ–スメイカ–

领取地点：随机

出现条件：前提是走混沌或中立路线，进入到爆炎东京地图，讨伐ホワイト メン之后，和恶魔战斗中对话有可能接到。

内容说明 受注任务之后前往爆炎的池袋，在タ–ミナル旁房间内进入地下结界，在图上位置找到BOSS，击败四个魔人BOSS就能完成任务。魔人・ホワイト ライダ–弱点为冲击，会吸收电击属性攻击；魔人・レッド ライダ–弱点为冰结，会反射火炎属性攻击；魔人・ペイルライダ–弱点为电击，会反射冲击属性攻击；魔人・ブラックライダ–弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击。



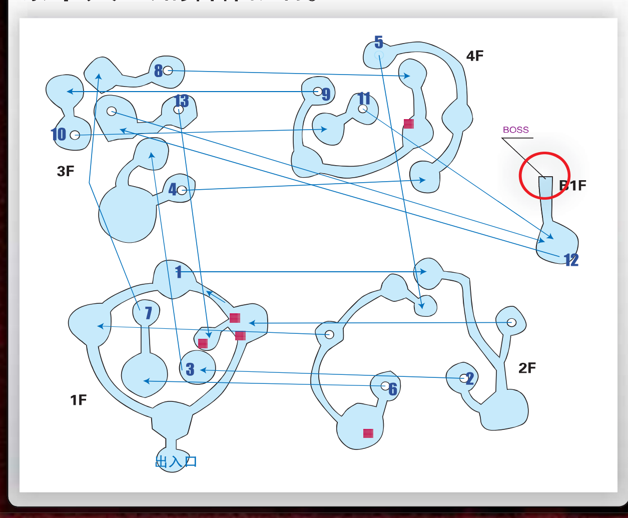
任务 黄泉津大神の暴走

报酬：髑髏の王笏

领取地点：随机

出现条件：二周目后，在沙漠的东京地图，战斗中和恶魔对话有可能接到。

内容说明 前往プル–ト城在图上画圈位置找到敌人，和85级的女神・イザナミ战斗，它的弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击。完成任务后解禁イザナミ的合体限制。



任务 天使狩りのお誘い

报酬：15000マツカ

领取地点：上野的人外ハンタ–商会

出现条件：需走混沌路线，完成讨伐ホワイト メン后。

内容说明 受注任务之后，前往大地图ナラク附近，此时这里已经是天使警戒区域，会看到目标敌人。70级的军势・中级三队弱点为火炎，冲击攻击无效；73级的军势・大天使の军势弱点为火炎和电击，会反射铳属性攻击，冰结属性攻击无效。敌人数量不少，不用全部击败，只要将最东北方向的红色敌人击败就能完成任务。

任务 大量发注に应じてくれ

报酬：奇跡のセット

领取地点：上野的人外ハンタ–商会

出现条件：二周目之后。

内容说明 上交反魂香×5、宝玉×5、生玉×1，大部分都需要在宝箱内获得，有的可以通过商店购买。第二次开始完成任务的报酬有所不同。

任务 傲慢なる“恶”の声

报酬：ソフィアの剑

领取地点：上野的人外ハンタ–商会

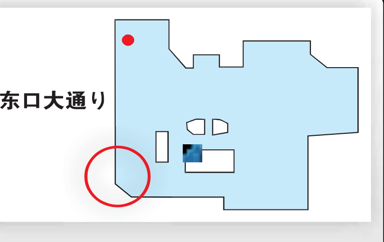
出现条件：混沌路线中，完成挑战任务“天使狩りのお誘い”后。

内容说明 受注任务之后，从ナラク的外壁用假设足场向第一展望台移动，会遇到敌人。90级的邪神・デミウルゴス，它没有弱点，对冰结、火炎、电击、冲击都有耐性。建议使用各种弱化辅助魔法降低其属性，注意自身回复慢慢磨掉。完成任务后デミウルゴス合体解禁。

任务 博爱からの逃亡

报酬：焰のSOUL
领取地点：随机
出现条件：二周目之后，在爆炎的东京地图，和恶魔会话有可能接到。

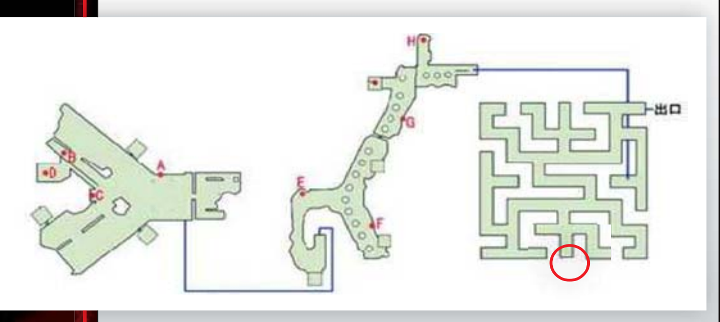
内容说明 受注之后，在新宿东口大通り会出现目标恶魔。67级的破坏神・カルティケ−ヤ，它没有弱点，铳属性攻击无效，中途会逃跑一次，在下图画圈位置找到它击败即可。



任务 狂言回しの粛清

报酬：モ−タルナイフ
领取地点：随机
出现条件：2周目之后，在爆炎的东京战斗中和恶魔对话有可能接到。

内容说明 受注后前往爆炎的涩谷地图，从地下街进入地下结界，在BOSS位置找到敌人。魔王・ロキ等级为65.，没有弱点，铳属性攻击无效，对冰结和冲击攻击有耐性。



任务 龙杀し竞争

报酬：13000マッカ
领取地点：Kの酒场
出现条件：经过黑与白之森后，回到Kの酒场后可以接到。

内容说明 需要上交机龙の心脏，可以在最终迷宫ルシファ−パレス中击败邪龙・ファフニ−ル后获得，它的弱点为冰结和电击。

任务 知恵を饮み果実に酔え

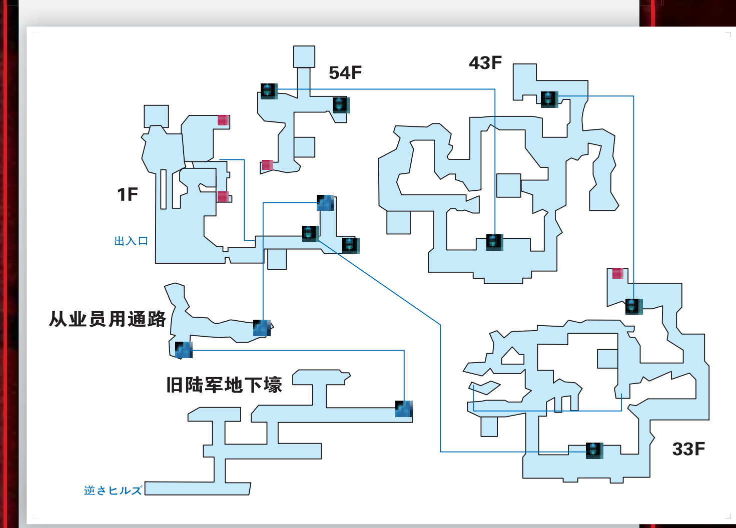
报酬：メギドファイア
领取地点：Kの酒场
出现条件：经过黑与白之森后，走守序路线，在Kの酒场可以接到。

内容说明 受注后从城下町前往シンジュク村の小道听取任务委托。前往キチジョ−ジの森最深处，和85级的魔王・アザゼル战斗，它的弱点为冰结属性，会反射火炎和冲击属性攻击。完成任务后魔王・アザゼル的合体解禁。

任务 地上を飞翔せし大鸦

报酬：ロンギヌス
领取地点：Kの酒场
出现条件：完成任务“知恵を饮み果実に酔え”后。

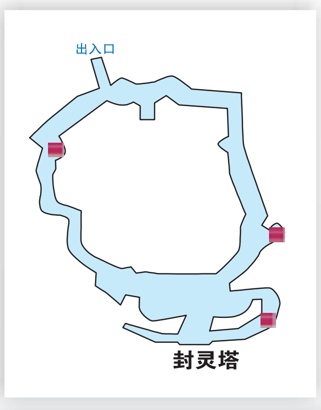
内容说明 受注任务之后，从城下町前往シンジュク村の小道听取任务委托。之后前往东京六本木区域的ミッドタウン54F，击败85级的大天使・マンセマット，它的弱点为电击，会反射铳、冰结和冲击属性攻击。由于它会先制攻击，且一开始就会使用技能メギドラオン两次，因此对HP的要求比较高，一个不小心就容易被秒杀，可以刻意为仲魔配出被动技“食いしばり”来提升HP，撑过它的回合后注意回复。它还会使用物理和冲击属性的技能，有能吸收或者反射物理和冲击属性的仲魔参战会比较轻松。完成任务之后大天使・マンセマット的合体解禁。

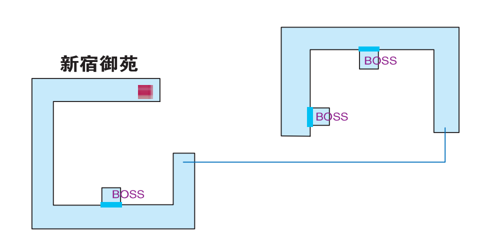


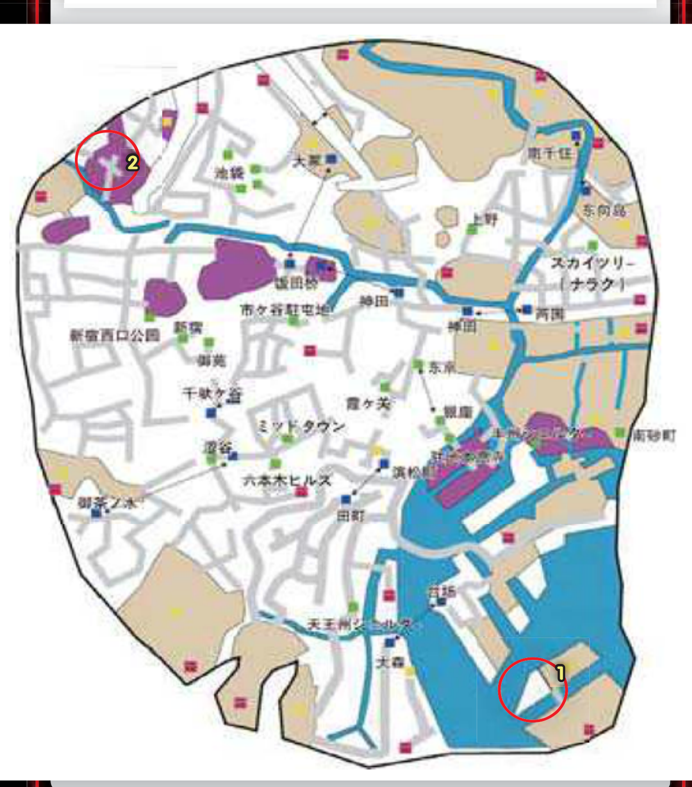
任务 丰穣の女神イシュタル

报酬：チャクラ金刚丹
领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
出现条件：二周目之后走混沌路线，完成挑战任务“悪魔との取引を阻止せよ”、“皇祖神复活”和“谜の召唤仪式を阻止せよ”后。

内容说明 受注任务之后，前往新宿御苑，往南走来到封灵塔カゴメ，在上层的房间中和ミナコ对话听取任务委托。之后回到大地图乘坐飞艇，来到东南方向中央防波堤附近和85级的地母神・アシエラト战斗，它的弱点为冰结，会反射火炎和冲击属性攻击。接下来乘坐飞艇，来到东北方向，和85级的魔人・マザ–ハ–ロット战斗，它的弱点为冲击，物理攻击无效，会吸收电击属性攻击。完成任务之后女神・イシュタル成为仲魔（记得给它留出位置），魔人・マザ–ハ–ロット和地母神・アシエラト的合体解禁。







任务 人间再制造

报酬：アムリタセット
领取地点：随机
出现条件：经过黑与白之森后，在战斗中和恶魔对话有可能接到。

内容说明 需要上交ゴグマゴクの肉×5、キングの血×5。ゴグマゴク在天王洲区域出现，キング在银座区域附近出现，刷满后到丰洲地下シェルタ–附近上交。





灵魂献祭

◆ACT◆SCEJ◆日版◆2013年3月7日

本作在6月6日放出了1.20更新补丁以及最新的DLC内容。这次的更新补丁除了追加了一组同伴任务外，还对游戏的部分内容作出的修正，下面列出这次补丁更新以及修正的详细内容。

- 同伴任务追加新篇章“异端の救济者”。
- 在线联机模式的房间里可以看到同伴的魔力等级和生命等级。
- 在线联机模式的房间名文字数量增加。
- 在线联机模式可以在房间内更改房间设定。
- 更换房主时会出现文字提示。
- 非房主成员也可以在房间内查看要请内容。
- 在房间内准备完毕后可以查看其他成员的信息。
- 增加游戏内置的聊天短语的内容。
- 需要共同咏唱或使用范围回复魔法时会自动发言提醒同伴。
- 战斗中的方位磁石上会显示人型魔物、同伴以及敌对者的位置。
- 以前需要按START键跳过的人型魔物变身的画面，如今可以通过点触摸屏跳过。
- 需要共同咏唱或使用范围回复魔法时会出现图标表示。
- 供物选择界面的布局有所改观。
- 进行供物合成时，如果合成素材中有强化过的素材时会出现提示画面。
- 目录界面按△键可以在查看任务名/魔物名/可获得报酬之间切换。
- “神话と历史”一栏下追加“サンクチュアリ”项目。
- 标题画面下追加显示游戏版本。

同伴任务



这次追加的同伴任务名为“异端の救济者”，玩家需要跟NPC一起救济那些变成了魔物的人们。这次的NPC会使用范围回复魔法，加上她自己本身是圣之腕，血高防厚，基本不用担心其安危，自己没血了还可以到她附近去回血，因此这几个任务打起来就没啥难度了（最后一个任务没有NPC的协助）。这批同伴任务的完成条件都是必须救济人型魔物，打倒敌人后可千万不要手滑将其献祭了哟。

新地图

本次追加了一个名为“ルナ荒野”的新地图，四周星空一般的场景非常漂亮。这个地图最大的特点是每隔一段时间，地图上的陨石堆会产生吸力，吸力会持续一段较长的时间，对玩家的行动会造成一定阻挠。



新魔物

ケットシー

解体报酬	我侭王子の毛
弱点属性	无
可解体部位	腹部、腰部、胸部

攻击方式

猫爪

直线范围地上出现数个巨大猫爪攻击玩家，要躲开这招就尽量往魔物的两侧跑，这招的实际攻击距离比想象中要远得多，千万不要觉得自己离得够远了就放松警惕。

潜行冲刺

类似之前遇到过的人型魔物——幽灵的冲撞攻击，不过冲到一半时会突然消失，然后从玩家的后方或侧面冲过来，让人防不胜防，建议看到魔物消失立即朝魔物冲撞过来的反方向跑，并把视角调到身后，这样基本就能发现魔物的行踪。用盾防御住撞击后会对魔物造成大硬直。

追击抓挠

不断追着玩家并用爪子抓挠，这招不能防御，加上魔物的移动速度很快，即使通过用建筑物卡视角都很容易被追上，只能熟悉使用翻滚进行回避。使用这招的魔物在受到一定攻击后会停止行动并造成大硬直。

怨念球

放出带追踪属性的怨念球攻击玩家，远离即可。其蓄力后会发出带火的怨念球，这种怨念球移动速度较慢，但是攻击力非常高，一定不要被其击中。

尖叫

以魔物为圆心，影响其自身一定范围内玩家的动作，中招的玩家会捂住耳朵一段时间。

战法要点

对付这个魔物的要点就是速战速决，越拖到后面对玩家越不利，最主要的原因在于其“追击抓挠”这个招式，一旦使用





出来很难躲避，攻击高不说持续攻击的时间还长，很容易多次中招直接挂掉。好在这个魔物的血量不多，直接猛攻用异常属性地狱封住其行动就完全没危险了。

ベルゼバブ

解体报酬	蝇伯爵の王冠
弱点属性	热
可解体部位	翅膀、头部

攻击方式

苍蝇护卫

从魔物出现后就会不断出现苍蝇护卫围着它不停旋转，护卫不会主动攻击，但是会对靠近的玩家造成伤害，当魔物被攻击倒地时苍蝇护卫全部会消失。

影子球

这是该魔物最常用的一种远程攻击方式，影子球的速度较快，并带一定的追踪性，不过只要与魔物距离不太近还是有足够的反应时间进行躲避的。

苍蝇炸弹

放出数个带追踪性的苍蝇炸弹攻击玩家，持续时间较长且攻击力较高，不过可以引诱其撞向场景中的建筑物。

苍蝇鱼雷

使用这招时有明显的准备动作，释放后一段时间内天空会不断落下苍蝇攻击玩家，对需要吸魂补充供物数量的玩家具有很强的阻碍效果，好在苍蝇鱼雷的攻击力不高，躲过这段时间再另作打算吧。

苍蝇旋风

向自身前后左右四个方向发射苍蝇旋风，旋风靠近玩家时才带追踪性，可以远离旋风等其自己撞墙消失。

手杖敲击

用手杖原地敲击，攻击范围较小，几乎没什么威胁。

手杖追击

挥舞手杖追击玩家，此招移动速度较快且攻击力不低，不过可以用盾防御，成功防御后能对其造成一定硬直。不过防御时有一定几率被魔物自身周围的苍蝇护卫打中。

旋转追击

自身高速旋转并追击玩家，这招虽然可以防御但不能对魔物造成硬直，因此第一时间跑开才是正确的选择。

战法要点



比较难对付的一只魔物，分为两种形态，坐在椅子上时为远程攻击形态，此时只会使用远程攻击的招式对付玩家；受到一定伤害后会转换为站立姿势并且拿出手杖，此时魔物会使用近身攻击招式对付玩家，直到再次受到一定伤害后又变回坐姿。这家伙的攻击方式变化很多，特别是远程攻击招式，让人防不胜防，不过其有弱点属性，可以利用这一点快速让其陷入属性地狱，加上属性追击的硬直时间可以一口气削减其较多的体力，这时它会变为相对好对付的站姿。等再次将其打成坐姿时来第二轮属性地狱加属性追击，基本就可以搞定它了。





雷顿教授对逆转裁判



◆AVG◆Level-5◆日版◆2012年11月29日

最终回 ふたたびのお別れ

终于迎来短剧的最终回，众人回到雷顿教授的家，一起讨论了游戏制作过程中的种种趣话，从制作最初如何调整角色形象，使他们不产生违和感，到最后雷顿教授和成步堂的对决紧扣了主题等等话题都被提起，面对最后的分别，雷顿教授和成步堂为大家留下了最后一题。



谜题82 不思议な仕合て屋2

提问： 使用不可思议的印章扣成和右图一样的图案，印章在同一个地方扣两次就会使颜色消失。



答案： 按图上编号顺序扣下印章。先在天平最底端扣一个，然后将印章和天平托盘底部对齐（也就是位置2、3）左右各扣一个，之后从2号位置向下向右来到4号位置扣一下，从3号位置向下向左来到5号位置扣一下，2号位置向上两下再向右是6号位置，之后可以从6号位置向右找到7、8、9依次扣下，天平中央处是10号位置，11、12分别在10号位置的左下和右下。



雷顿教授与超文明A的遗产



◆AVG◆Level-5◆日版◆2013年2月28日

在游戏主菜单进入“ヒミツノモード”，就能看到“日刊ナゾ通信”，在这里共有20个种类的谜题，每天官方会按顺序更新一题，持续1年。在保证机器连接到互联网后，选择“ナゾをダウンロード”就能更新。

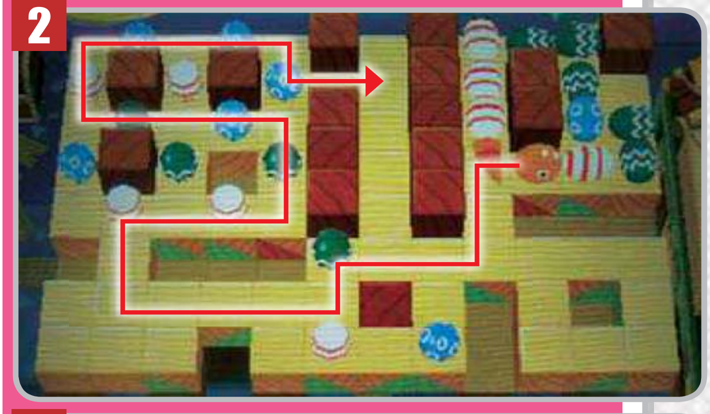
ヘビたまご

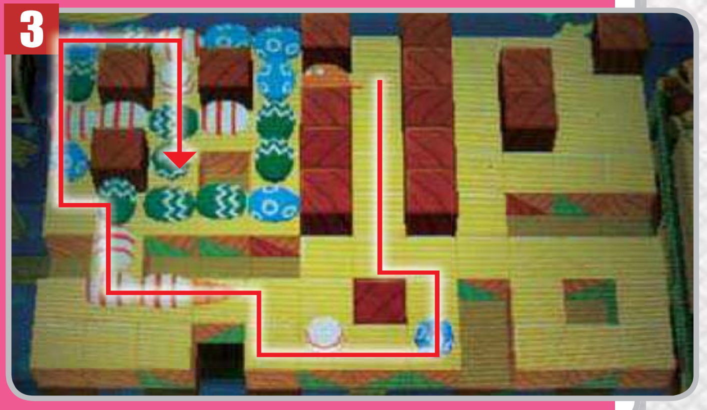
说明： 帮助肚子很饿的蛇吃掉所有的蛋，每吃一个蛋蛇就会变长，蛇头如果碰到自己的身体就不能再移动了。

ごちそう05

答案： 按照图上路线前进。





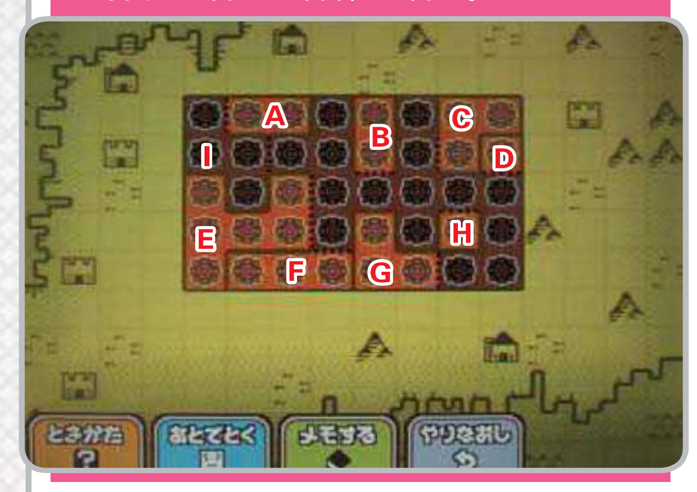


勇者の奇迹

说明：魔物占领了土地，地图上虚线部分是峡谷，可以折叠；实线部分是界线，不可折叠，折叠被覆盖的土地会变成白色，意味着骑士夺回的领土，将所有领土都变成骑士的领土就能过关。

战场05

答案：A向左→D向下→H向上→G向右→E向右→B向下→F向上→I向右→C向左。



金か？银か？

说明：点击屏幕空白的地方划分金色和银色的区域，要求两种颜色的区域都不出现被隔断的情况，原本存在的金色和银色硬币可看作不可变化颜色的金银两色区域。整个区域是上下左右相连的（可以想象成是球形摊开的平面图），点击下屏幕箭头可以移动区域进行观察。

金货银货05

答案：如图所示。

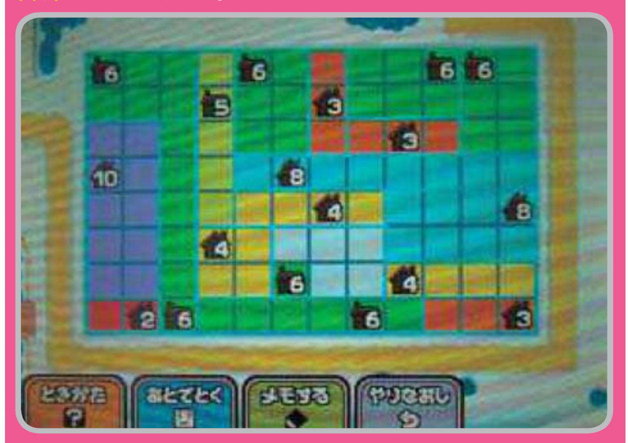


雪原の大地

说明：用方框将屋子和土地圈起来，要求土地大小和房间上数字一样，每个被圈起来的土地上只能有1间房子。

街并み05

答案：如图所示。



原始ライフ

说明：推倒地图上的石柱，将怪物全部压死，如果推倒的方向上有其他石柱就会随着一起倒下，注意超出地图范围的话，就不能从那个方向推倒。

モンスタ–05

答案：按照A向下，B向右，C向下，D向下，E向左，F向左，G向左，H向上，I向上，J向上，K向下，L向上，M向左，N向下的顺序和位置推倒石柱。

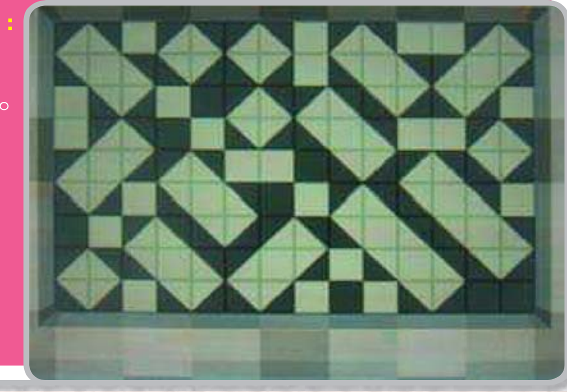


ブロック博物馆

说明：图上的方砖点击之后可以旋转90度，请让发光的部分全都组成方形。

博物馆分馆05

答案：如图所示。



らくちん农园

说明：用栅栏将田地分区，每4块田地分在一起，注意田地的形状不能和相邻的田地一样，翻转过的图案可以。

收获05

答案：如图所示。



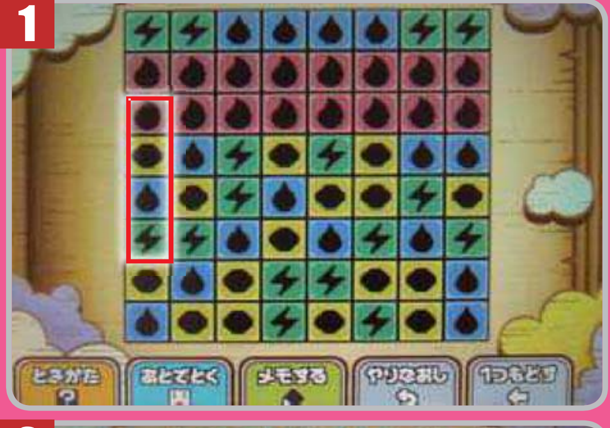
传说の魔女

说明：点击石板就能积蓄魔法，再点击一次就能释放魔法，相邻的石板如果积蓄了4种不同属性的魔法就会发动并且石板消失，石板消失后上方的石板会发生坠落，将所有石板消除，魔女就能诞生。

大魔法05

答案：按顺序点击图上圈起来的石板，就能完成。

1



2



3

4

5

6

7

8

12

9

13

10

14

11

15



名侦探柯南 木偶交响曲



◆AVG◆NBGI◆日版◆2013年4月25日

5月27日本作放出了追加剧情《クロ－バ－狂想曲》的下载。首先在标题菜单中选择“追加コンテンツ”，然后选择“引换番号の入力”，输入随游戏附赠的小纸片上的下载码，即可获得下载权限。完成下载后退回标题画面，然后再读取存档进入游戏。

在主菜单的エクストラモード下选择イベントカード，会发现最后多出了一张事件卡片“クローバー狂想曲”，选定该卡片即可进入追加剧情。

江戸川コナン

3日前　シンボルマーク

↓

3日前　奇妙な手紙

答案选择：毛利元就

答案选择：爱

答案选择：丘

Close The Door

↓

ZAPPING→毛利兰

毛利兰

前日　探偵と王子

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→江戸川コナン

江戸川コナン

前日　灰原のアドバイス

↓

前日　可南子からの招待状

↓

12：00　会食当日

↓

12：30　ル・トレフル

↓

12：30　可南子との再会

↓

12：45　レストラン调查

调查：画像、餐桌

↓

13：00　会食の始まり

画廊追加：“优雅なディナー”

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→服部平次

服部平次

5日前　暗号作り

↓

3日前　キューピット作战

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→江戸川コナン

※另外在选项设定中可以设定AR柯南的服装为“正装”。如此一来在AR模式下就可以看到身着礼服的柯南AR形象了。

江戸川コナン

13：00　予告状の真相

↓

13：00　白川の来店

答案选择：犬に声をかけなかつた

↓

13：15　停电！

侦探时间：

电气をつけにいく	×
においを頼りにする	×
记忆を赖りにする	×
可南子の声を頼りにする	○
无视する	×
话しかける	○
见つけられる方法はない	×
大声を上げる	×
バラの　いを探す	○
兰の名前を呼ぶ	×
默ってテーブルに向かう	○

画廊追加：“兰、消失”

↓

ZAPPING→怪盗キッド

怪盗キッド

13：15　消失

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→江戸川コナン

江戸川コナン

13：15　消えた兰

调查：餐桌、地面、窗

情报询问：フェルナンド、岛崎可南子、白川操、毛利小五郎

↓

13：15　闻き入み调查

↓

13：30　白川の不审な行动

答案选择：贤太郎

Close The Door

↓

ZAPPING→少年探侦团

少年探偵团

13：15　キッド探し

↓

13：30　服部がキッド？

答案选择：服部に质问！

Open The Door

↓

13：30　王子様と情报交换

↓

ZAPPING→服部平次

服部平次

13：30　服部が2人？

Close The Door

↓

ZAPPING→Other 远山和叶

Other 远山和叶

13：30　暗暗

↓

ZAPPING→怪盗キッド

怪盗キッド

13：30　予告状の差出人

↓

13：45　キッドの仕返し

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→服部平次

服部平次

13：45　闭じ入められた2人

调查：挂历、电脑

答案选择：5721

↓

13：45　メッセ-ジ

答案选择：くつした

疑点选择：键盘

轮盘字谜：すきや

Close The Door

↓

ZAPPING→江户川コナン

江户川コナン

13：30　兰をさらう动机

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→灰原哀

灰原哀

13：30　王子に闻き入み

↓

13：45　可南子に闻き入み

↓

13：45　白川の正体

答案选择：フェルナンド王子

Open The Door/Close The Door

↓

ZAPPING→Other フェルナンド

Other フェルナンド

14：00　宝石の危机！

Open The Door

↓

ZAPPING→少年探偵团

少年探偵团

13：45　指轮を守れ！

答案选择：明日の天气

↓

13：45　怪盗キッド登场！

Close The Door

↓

ZAPPING→江户川コナン

江户川コナン

14：00　决定的な证据

答案选择：隐し扉

人物选择：岛崎可南子

↓

14：00　可南子の犯行

疑点选择：画像

答案选择：高价な绘だから触らないで

答案选择：暖かい风が吹いた

↓

14：00　真实の爱

↓

14：15　兰を迎えに……

画廊追加：“キャンドルの灯り”





本文题目中所说的“吸金大法”指的是通过开发游戏来谋取巨大利润的手段，虽然大部分玩家并不关心这一点，但这却关乎着游戏公司的命脉。我们知道有很多游戏都是“叫好不叫座”，空有优秀的品质和良好的口碑，但却没有理想的销量，利润更是无从谈起。而很多称不上是名作的游戏，却借助营销手段的推动和对市场和消费者心理的分析，反而为游戏公司创造了可观的利润。许多投入巨额开发经费的3A级大作，未必有那些靠几个人就可以搞定的小品游戏赚钱，比如厂商宣称全球销量超过300万套的《古墓丽影9》仅仅只能做到不亏本，而一大堆不知名的社交游戏却赚得盆满钵满。就笔者个人观点，社交游戏本身所提供的乐趣比较有限，销量和用户在线量也未必很高，口碑积淀更是无从谈起，但这类游戏却把吸金大法运用到炉火纯青的地步，所以才能悄无声息闷声发大财。当然笔者在这里只是就事论事，也并不是去贬低社交游戏，接下来还是言归正传，来谈谈吸金大法这个话题吧。

游戏吸金大法

文 koflover　编 胧月

复刻经典旧作

将过去的经典游戏在新的主机平台进行复刻，是大家比较熟悉的吸金手段，日本的游戏公司就特别喜欢用这一招来捞钱，而欧美的游戏公司相比之下倒是很少搞复刻，这也许是日本游戏产业固步自封的一个表现吧。



▲《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）对于很多玩家来说可能都很陌生，但它创造的巨大利润却是传统名作所望尘莫及的。



▲在NDS平台复刻的《最终幻想Ⅲ DS》采用了全新的引擎来制作，算是比较有诚意的复刻作品。

复刻经典旧作的成本显然要比开发一款新的游戏低得多，但复刻作品一样也可以卖到新作那样的价格，这实在是“一本万利”的好买卖；另外，经典旧作总有一定的FANS群体，许多玩家会愿意在模拟器上重温当年的回忆，但不一定对新作买账。正因为这两个原因，所以复刻经典旧作是一个行之有效的吸金手段，几乎所有日本游戏公司都这么做过（如果自己有经典游戏可复刻的话），甚至有些公司还把同一款游戏不止复刻了一遍，不把这款游戏的剩余价值榨干誓不罢休。

从玩家角度来说，这些复刻游戏的出现倒也不是特别令人反感，如果自己喜欢的游戏被复刻的话，也许还会怦然心动。况且不少游戏资历较浅的玩家也没有玩过当年的原作，对于他们来说这些复刻游戏和新作基本上是没什么区别的。大部分游戏公司在推出复刻游戏的时候也多少会体现出一点诚意，比如在原作基础上加入一些新要素，将游戏画面大幅强化，或是加入大量的声优配音等等，不管玩家对原作的感情如何，这些“诚意”应该足以打动玩家了。另外还有一些复刻游戏则是把原作原样照搬，一般以极低的价格或是合集的形式发售，虽然对新玩家没有任何吸引力，但供老玩家拿来怀旧倒也没什么问题。

对于游戏公司来说，用复刻来赚钱实属吃老本的做法，会降低自己的创新意识以及对市场发展的洞察力，如果一家公司沦落到靠复刻来维持生计的话，那它离倒闭也不远了。但对整个游戏业界而言，复刻游戏其实也是有一定可取之处，因为只有这样才能将经典传承下去，让新生的玩家群体也有机会体验到原作的魅力。像是那些十几年前甚至二十多年前的游戏，画面在今天来看简直惨不忍睹，如果没有加强过画面的复刻版本的话，新玩家肯定是玩不下去的。而少有复刻的美式游戏就有些令人惋惜，许多经典游戏几乎被玩家所遗忘，如果有个游戏博物馆把它们都收录起来就好了。

发售平行版本

发售平行版本是由《口袋妖怪》首创的营销手段，把一个游戏拆分成两个基本相同的平行版本进行发售，好比是一个姑娘同时与两户人家订亲收彩礼，这种手段看起来实在太不厚道了。不过，玩家的利益倒没有受到什么损害，因为这些出自同一个游戏的两个平行版本，并不是强制销售给玩家的，玩家只是从中进行选择而已，与购买一款单版本的游戏倒没有太大的区别。由于两个平行版本之间的内容存在一定差别，所以一定会有不少核心玩家为了达成完美游戏的愿望，把两个版本统统购入，这部分额外购入的平行版本就会直接反映在销量统计上。

发售平行版本的策略为“《口袋妖怪》系列”创造了无数销量神话，业界也习惯称之为“口袋妖怪商法”。许多游戏也试图效仿这一招，但发现销量并没有因此而增长，单版本销售时能卖出多少套，两个版本加起来的总数也差不多，看来“口袋妖怪商法”是山寨不得的。其实原因很简单，《口袋妖怪》的人气可不是一般游戏所能比的，愿意购买双版本的核心口袋玩家是一个相当庞大的群体，而其它游戏即便有这样的死忠玩家也是寥寥无几，很难对游戏销量带来本质的提升。另外，《口袋妖怪》注重收集乐趣的特点也适合这样的销售策略，因为两个平行版本都包含各自独有的精灵，尤其是那些魅力十足的珍贵神兽，即便玩家的目的并不是“全精灵收集”，也很难遏制住把所有神





▲《口袋妖怪X・Y》依旧采用发售平行版本的销售策略。

兽都据为己有的愿望。一般的精灵还可以通过与朋友通信交换的方式来入手，但那些在游戏中独一无二的神兽肯定是朋友不愿意给的，所以还得自己再买另一个版本才行。

收费DLC

DLC是Downloadable Content的缩写，意为“追加下载内容”，它通过网络下载的方式，为已经独立发行的游戏添加额外的内容，使游戏的可玩性增加。与资料片版本不同，DLC一般不会改动游戏的核心架构，只是在原基础上进行补充，内容往往是新增的关卡、地图、角色、服装和道具等等。 尽管有些DLC是免费的，但绝大多数DLC都采用收费下载的方式，虽然单个DLC的价格看起来不起眼，但一款游戏中所包含的DLC数量可不少，如果玩家全部购入的话，加起来的花费往往比游戏本身的售价还要高。DLC说白了只是一段代码而已，几乎没有什么开发成本可言，但它所创造的利润却相当丰厚，这逐渐成为了游戏公司的一种敛财手段，甚至有些游戏公司在事先已经把DLC做好并且故意隐藏起来，只有当玩家付费后才能解锁。

不过，玩家对收费DLC的态度还是比较友好的，尽管许多玩家都知道DLC就是专门用来坑钱的，但只要自己喜欢这个游戏，就不会在乎投入DLC的这点花费。因为大部分玩家在游戏方面还是比较舍得花钱的，对他们来说最重要的是游戏体验的好坏，无论平行版本也好，还是收费DLC也罢，只要能给自己带来足够的乐趣，在自己消费能力范围内再花点钱都是无所谓的。对于游戏公司来说，卖DLC要比卖新作容易得多，DLC既没有多少开发成本，又不需要宣传方面的投入，而且利润也相当可观，这样的事何乐而不为呢？当然，DLC所创造的利润与游戏的品质也有很大的关系，如果游戏本身没有足够的口碑和销量，那么玩家也很难对这些DLC感兴趣。所以，很多游戏公司都采取了靠游戏赔本赚吆喝，靠DLC去回本赚钱的销售策略，这一点与游戏主机厂商赔本卖主机，靠软件赚钱的策略有相似之处。



▶《新・超级路易U》是作为《新・超级马里奥兄弟U》的DLC而出现的。

收费便利道具

在诸多游戏吸金大法中，最为臭名昭著的手段就要属这个“收费便利道具”了。这一招曾经被国内的网游厂商运用得炉火纯青，如今日本和欧美也终于意识到了它的精妙之处，大行其道的网页游戏和手机游戏基本都是这种销售模式，社交游戏这么容易赚钱，也是拜收费便利道具所赐。收费便利道具在游戏中所体现出的“便利”是无处不在的，付费玩家可以享受到大量特权，而且这种特权还会随着玩家付费金额的增长而增长。只要玩家肯在游戏中一掷千金，那么不费吹灰之力就能成为游戏中的最强玩家。便利道具的出现极大地破坏了游戏的公平性，玩家在游戏中投入的精力再多，也不如付费来得行之有效，整个游戏显得铜臭味十足。

身为主机和掌机玩家的读者朋友可能对这种销售模式不一定很熟悉，笔者举一个例子来解释一下吧。假如说《口袋妖怪》采用了收费便利道具的手段，那么游戏就会变成这个样子：

1 精灵球在商店中不可以无限购买，而是每隔很长一段时间才能少量购买，玩家要想尽情捕捉精灵，就需要付费来增加一次购买精灵球的上限。

2 普通玩家只能使用捕捉几率最低的精灵球，而捕捉率较高的高级球、超级球和大师球则是付费玩家的特权，当普通玩家遇到那些捕捉率很低的神兽时，靠着数量有限的精灵球基本上是不可能把它抓到的。

3 付费玩家可以使用喷雾剂来回避不必要的战斗，而幸福蛋、学习装置这种增长经验和优化经验分配的道具自然也是付费玩家专有的，普通玩家只能在每一场战斗中苦苦练级。

4 付费玩家所使用的精灵会多出几个技能栏，可以同时配备更多的技能，而普通玩家的精灵一次只能带四招。

5 付费玩家可以重置精灵的个体值、特性、努力值，而普通玩家只能重新练一只新的精灵。

6 普通玩家每天只可以挑战一次四天王和冠军，而付费玩家每天的挑战次数虽然也有限，要比普通玩家多得多。

没有列举出来的付费玩家特权还有很多很多，用一句当前流行的话来说，普通玩家和付费玩家“玩的不是同一个游戏”。从《口袋妖怪》的假设例子中可以看出，普通玩家在游戏中几乎没有人权可言，游戏空间被一再的压缩，已经很难得到令自己愉悦的游戏体验。这种情况在网页游戏和手机游戏中可谓比比皆是，比如近期在iOS平台的热门游戏《部落战争》（Clash of Clans）就是如此，普通玩家要建造或升级一个高级建筑，居然要花费好几天的时间，这对于注重育成经营要素的SLG来说实在是难以想象。

收费便利道具之所以臭名昭著，不仅仅是因为“金钱等于实力”的拜金主义，而在于对玩家的哄骗和诱导。这类游戏一般都是带有收集和养成要素的RPG或是SLG，并且以免费游戏的形式出现，不需要玩家花钱购买实体软件或是CD Key，所以很容易招揽到大批跃跃欲试的玩家。刚接触游戏的新手玩家并没有是否要付费的烦恼，因为游戏会为这些新晋玩家提供大量的便利，使他们在游戏中几乎予求予取，很容易坚持玩下去。当玩家度过了新手阶段，并沉浸在游戏中的收集和养成要素中不能自拔的时候，就面临着是否要付费的严峻问题了。如果玩家不愿意付费，那在接下来的游戏过程中几乎是举步维艰，与之前予求予取的待遇简直是天壤之别。这时候玩家要么强忍着各种不适的感觉在游戏中继续挣扎，要么是忍痛放弃自己已有的收集和养成成果，彻底告别这个游戏。无论玩家做出哪一种选择都会是比较痛苦的过程，而结束这种“痛苦”只有一种办法，那就是在游戏中付费吧！用个不太恰当的比方，这类游戏如同毒品一般，一开始用免费的方式吸引人去尝试，并用小恩小惠来诱导他上瘾，当他摆脱不掉的时候就露出了原本的狰狞面目，势要榨干他钱包里的每一分钱。当然，这类游戏的危害还是跟毒品有本质区别的，毕竟它不会真正危及到玩家的身体健康，而且也不至于到戒不掉的程度。但这种对玩家循循利诱，而后给玩家带来一种“不付费就痛苦”的状态，实在不是什么光彩的事情，笔者衷心希望这类游戏不要成为未来游戏的主流，游戏公司也不要因为眼前的蝇头小利而葬送了游戏产业的未来。



▲收费便利道具往往都比较贵，甚至超过了那些传统游戏的官方售价。

条条大路通罗马

——探究《文明》的游戏理念

文 koflover 编 胧月



▲继《众神与国王》后，《文明5》即将迎来第二个资料片《美丽新世界》。

SLG类型的游戏一直都有种与众不同的魅力，一般的游戏旨在让玩家进行情感宣泄，使其在游戏中好好“过把瘾”；而SLG则更注重锻炼玩家的逻辑思考能力，使其得到思维启迪。一款优秀的SLG好比一本厚厚的教科书，尽管我们在入门学习过程中会有些吃力，但一旦登堂入室后就会沉浸于这个美妙而又富于知识的理性世界。

虽然SLG的独特魅力是一般游戏所无法取代的，但在当前的大环境下，家用机和掌机平台的优秀SLG实在是少得可怜，只有PC领域还一直坚守着SLG的最后一块阵地。其实SLG和掌机是一对天作之合，SLG的独享其乐、随玩随放的特点与掌机是一致的，况且不看重画面效果的SLG对主机硬件性能也没有太高的要求，以3DS和PSV的机能完全可以满足SLG的需要，希望未来我们能在掌机上玩到更多优秀作品吧。

“《文明》系列”一直都代表着SLG的顶尖水平，每一作都有无数玩家为之着迷，而玩家在疯狂的游戏过程中也得到了心灵涤荡，在游戏中演绎上下五千年的人类文明史可不是一般游戏所能做到的。《文明》开创的游戏理念对后来的游戏带来了深刻的影响，效仿《文明》的SLG名作比比皆是，尤其是名噪一时的RTS类型的游戏，如《帝国时代》、《命令与征服》、《魔兽争霸》等等，都带有《文明》的影子。

正如标题所言，“条条大路通罗马”就是该系列的核心游戏理念。这句话包含了两层含义：“条条大路”指的是玩家在游戏中拥有充分多的自主选择，每一种选择都能给玩家带来独具一格的游戏体验，即便是对游戏滚瓜烂熟的玩家也能时常从游戏中找到新鲜感；“通罗马”的意思是每一种选择内容都具有足够的发掘空间，能使玩家从中一直体验到培养和经营的成就感，直至到达“罗马”这个最终目的地。

在《文明》中玩到通宵达旦却乐此不疲的玩家比比皆是，玩家在电脑前一坐十来个小时依然能保持旺盛的精力和兴趣，著名的“再来一回合现象”就是指这类玩家：玩家在游戏中总会惦记着接下来要面临的惊喜，这可能是完成了一个历史奇观的建造，或是一项激动人心的重大科技，又或是将要打赢一场史诗般的战役，于是玩家不愿意停止游戏，还是“再来一回合”吧！笔者自己对此也是颇有感触，因为年龄的关系，在玩《怪物猎人》这类游戏时打一两个任务就会感到疲劳需要休息，而《文明》却依然令我像孩子那样废寝忘食，恨不得玩到天昏地暗。NDS平台曾经推出过一款《文明》游戏，但受机能所限，游戏内容被大幅度删减。而该系列

最新作《文明5 众神与国王》（以下简称《文明5》）相比前作进行了大幅度完善性改动，平衡性也不像前作那样受玩家诟病，我们就以这款游戏来作为分析对象吧，顺便也期待下3DS或PSV版本《文明》新作的出现。

丰富多彩的文明特色

《文明5》一共有34个文明势力可供玩家选择，这几乎包含了人类文明史上出现过的主要国家或民族，不但包括了像美国、英国、俄罗斯、中国这些近现代大国，还有历史上名噪一时的巴比伦、波斯、蒙古、匈人（匈奴）等民族，而玛雅、印加、易洛魁、阿兹特克、凯尔特、迦太基这些被外族灭亡的古老文明也同样被游戏所收录。这些文明势力按照统一的系统模板进行设定，然后在此基础上进行加强和改动，从而区分了不同文明之间的特色。每个文明除了拥有一个独特的特殊能力之外，还拥有两项被加强过的军事单位或建筑设施，由于《文明5》中的军事单位和建筑设施的种类极其丰富，所以这些独有军事单位或独有建筑设施设计起来就相当容易。该设定被很多军事题材的SLG所采用，如《帝国时代》、《红色警戒》、《超级大战争》等等。当然也有少数SLG反其道而行之，比如暴雪的《星际争霸》，每个种族的系统都是完全不同的，并没有一个固定的参照模板，这样做的好处是让玩家感受到了各个种族之间的鲜明特色和制作者的诚意，而缺点就是设计难度太大了。只有三个种族的《星际争霸》和《星际争霸2》虽然很适合竞技，但一般玩家玩起来就会因可选种族太少而感到有点不尽兴。

与整个“《文明》系列”一样，游戏的重心并非在于还原历史，而是让玩家来演绎历史的发展，尽管这些文明势力在历史上有强有弱，但在游戏中的实力却是基本平衡的。以中国为例，虽然历史上中国有无数值得在游戏中大书特书的创举，但在《文明5》中只采用了造纸厂、诸葛连



▲在文明领袖界面，玩家不但能查看该文明的能力特点，同时也能了解到该文明领袖的历史生平。

弩这两个建筑设施和军事单位，其它创举则要靠玩家在游戏中通过自己的努力来实现。这样的设定尽管无法完全展现中华文明古国的风采，但却保证了每一个文明势力都有机会发展壮大，成为世界的主宰。玩家在游戏中也不会把目光锁定在少数几个知名或自己有爱的文明大国身上，而是被某些文明的特色所吸引，从而接触和了解自己原本并不怎么熟悉和感兴趣的文明势力。

另外，在《文明5》中每个文明势力只有一位领袖，对于一些源远流长的文明大国来说，这一位领袖似乎并不能完全作为该文明的象征。比如中国的领袖就是武则天，像她这样伟大的帝王在中国历史上还有很多很多；而身为军事天才的法国领袖拿破仑，特殊能力居然是文化加成，这是因为法国闻名于世的是文化而非军事。其实《文明4》的每个文明势力就有两位领袖可选，他们所对应的特殊能力是不同的，能够影响到该文明的特色，这对游戏的构筑性是一个很大的提升。比如《魔兽争霸3》的英雄系统就是如此，即便玩家选择了相同的种族，如果首发英雄不同的话，那么整场游戏的战术也会产生很大的区别。希望未来的《文明》能够恢复多领袖的系统，让玩家有更多的选择权。

值得称道的是，《文明5》中各个文明特色可以被以多种方式来解读，许多文明的特色都同时覆盖到了内政、军事和外交等多方面因素，玩家在各个发展方向上

都可以利用到文明特色所带来的优势，从而开发出丰富多彩的战术策略。当然游戏中也有蒙古、匈人（匈奴）、日本这些专精于军事的文明，或是巴比伦、印度、印加这种更适合内政发展的文明，但由于游戏中的内政、军事和外交都是相辅相成的，所以这类文明也并非要遵循枯燥的单线发展策略。以匈人（匈奴）文明为例，它拥有攻城锤和骑射手这两个前期超强的独有军事单位，非常适合前期军事扩张，但攻城锤和骑射手处于不同的科技树分支，玩家要快速发展的话只能选择其一，要么牺牲发展速度来两者兼顾，这些互有利弊的选择就会演变为不同的战术策略。

另外需要强调的是，游戏在设定各个文明特色时采取了“只加强不削弱”的方针，这就保证了游戏中的每个元素都是值得玩家利用的，战术策略的多样性自然就得到了保证。这里笔者要举一个反面例子《超级大战争》，虽然它是掌机SLG的优秀代表作，而且笔者也一直是它的超级FAN，但它的缺点也是需要被正视的。《超级大战争》中的“指挥官能力”设定与《文明5》中的文明特色是类似的性质，但《超级大战争》在设定时却是“有加强有削弱”，加强的部分玩家自然喜欢，而削弱的部分就会让玩家感到失落。以Grit这名典型的指挥官为例，他的远程攻击单位在攻击力和射程方面都有不俗的加成，但近战攻击单位的攻击力却相当弱。玩家在使用Grit时虽然可以制订出一套围绕远程攻击单位的战术，但游戏中的大量近战攻击单位对Grit来说却几乎没有战术价值，等于摆设，这样的设定显然无法保证战术策略的多样性。要解决这个问题其实也不难，要想突出Grit的远程攻击优势，并且有效利用各个近战攻击单位的话，把Grit的能力增加一条“远程攻击单位会根据周围近战攻击单位的数量来增强攻击力”，整体能力再进行平衡修正就可以了。这样的话远程攻击单位依然是Grit的核心兵种，而近战攻击单位虽然攻击力弱，但在Grit的战术体系中也获得了重要的一席之地。



▲“《超级大战争》系列”已经许久不出新作，希望3DS平台能圆了玩家这个梦。

令人惊喜的地图探索

地图探索一直都是“《文明》系列”的一大特色。相比起上帝视角的《三国志》系列，虽然地图全开有助于玩家运筹帷幄，但多少也会失去一些探索的乐趣。再看那些带有战争迷雾元素的军事SLG，如《超级大战争》、《星际争霸》、《魔兽争霸》等等，地图探索虽然至关重要，但目的还是为了掌握战局信息，也没有什么探索乐趣可言。“《大航海时代》系列”的地图探索就有趣得多，每一个新港口、每一座村落、每一处海域的发现都能给玩家带来惊喜，即便玩家早已对世界地图滚瓜烂熟，也难以克制住探索的欲望。《文明5》的地图探索就结合了《星际争霸》和《大航海时代》这两类游戏的特点，驱散战争迷雾既为了掌握战局信息，又有探索未知的目的，玩家的积极性自然就能被调动起来。

在《文明5》中，玩家探索地图不仅仅能满足求知欲，而且能从中得到实实在在的收益。地图上有大量散落分布的远古遗迹，当玩家派一个单位到达该遗迹所在的位置时，就能得到各种各样的随机奖励。比较好的奖励有一项免费科技、大量文化点数、增加首都人口、单位升级等等，这些奖励可以极大地加快玩家所用文明的前期发展速度，相当于中了六合彩大奖；稍差一点的奖励则是提供金钱、驱散小块区域的战争迷雾、获知蛮族营地位置等等，这些奖励虽然不能给文明的发展带来实质性帮助，但也聊有胜无。由于远古



▲每一处远古遗迹都蕴藏着无限的惊喜。

遗迹的位置和奖励都是随机的，所以玩家每次进行探索时都会得到不一样的发现，如果运气好中了大奖就“人逢喜事精神爽”，即便暂时没有什么发现，心中依然抱有“快中奖吧”的殷切希望。况且远古遗迹的数量是有限的，如果玩家不去主动探索的话，那么就很可能对手捷足先登，这一里一外的差距可就大了。

除了远古遗迹以外，地图上的各个中立城邦也是相当重要的收益。当一个城邦被玩家的文明最先发现时，该城邦会给玩家少许金钱奖励，由于城邦的数量比较多，这笔金钱积少成多的话也是一笔可观的财富。另外宗教型的城邦还会提供大量信仰点数，对玩家文明的宗教发展有着至关重要的作用，如果玩家有幸遇到这样的城邦一定会欣喜若狂。但如果城邦被对手先发现的话，那么玩家所获得的奖励就会减半，全额奖励会被对手拿走，这又是里外里的双倍差距。与远古遗迹类似，城邦的位置也是随机的，不过除了宗教型城邦以外，其它城邦的发现倒不至于给玩家带来太多惊喜。

为了争夺远古遗迹和城邦，玩家必须加快地图探索的步伐。在游戏早期，玩家要探索地图的话只能使用勇士和侦察兵，这与《星际争霸》中用农民或造出的第一个兵去探路的原理是基本相同的。勇士的行动能力和视野都比较差，但因为游戏开局时就赠送一个勇士，所以探索时间早是个优势；侦察兵的视野范围较大，并且可以轻松跨越任何复杂地形，探索效率很高，但早期生产侦察兵会消耗一定的资源和时间。由此可见，地图探索极大的影响了玩家的开局战术策略：利用勇士低效探路，家里先闷头发展内政，然后再造侦察兵是一种思路；开局造侦察兵，与勇士一起兵分两路分头探索，是常见的标准开局；而开局连造两个甚至三个侦察兵，把侦察效率最大化的思路其实也未尝不可。

复杂而不繁琐的内政建设

内政建设是很多SLG都没能处理好的问题，玩家将弹丸小国苦心经营成为超级大国后，那种成就感当然令人愉悦，但复杂繁琐的经营过程也令人望而却步。以SLG类型代表作《三国志》为例，从FC、SFC时代起就有无数玩家抱怨内政太麻烦，而同时期的《霸王的大陆》以及数年后的国产游戏《三国群英传》由于大幅度简化了内政操作，而受到许多三国爱好者的喜爱。平心而论，《霸王的大陆》以及《三国群英传》在策略深度方面与“《三国志》系列”是存在一定差距的，很多内政操作虽然简洁但并不合理，它们之所以受到玩家的推崇，很大程度还是因为简单易上手，更适合新手SLG玩家。“《三国志》系列”的内政建设虽然复杂繁琐，但若能深入钻研后自然能体会到个中三味。像《欧陆风云》、《全面战争》、《Dominate》等SLG名作也是如此，新手玩起来一头雾水，即便有详细的攻略指引也很难学会；而老手却能沉浸其中自得其乐，一款游戏玩上好几年也时常能得到新



▲《欧陆风云3》虽然受到了核心玩家的高度好评，但同时也吓退了不少跃跃欲试的新手玩家。

发现。

既然SLG的内政建设存在两极分化的问题，那么有没有游戏能够集两者所长，做到雅俗共赏呢？在这一点《文明5》做得其实相当不错，内政建设既保证了深度又不至于太繁琐，相比起《文明3》和《文明4》也有长足的进步，许多玩家正是从《文明5》来接触并熟悉这个系列的。与《三国志》等传统SLG不同的是，《文明5》给玩家提供的是一个宏观角度的内政建设模型，并非对内政建设中的每一件琐事进行还原模拟，玩家不用事必躬亲去处理每个细节，只需要从这个宏观数学模型上去把握内政建设的大方向即可。在游戏中处理琐事会让大部分缺乏耐心的玩家感到枯燥乏味，而直接观察并控制各项内政指数的增长，则会给玩家带来极大的成就感。单单这样讲可能不是很容易让大家明白，接下来笔者在实际分析中再去详细说明吧。

在《文明5》中，玩家在内政建设时只需要做5件事：在城市建造建筑或生产单位、利用工人修建区域设施、适时调整城市内的市民分配、在需要扩大疆域时生产移民来建立新城市、根据游戏提醒来选择科研项目或文化政策。以一般人的思考和分析能力来说，要同时处理好5件事还是绰绰有余的。而且游戏的提醒功能也算比较到位，如果玩家忘记了什么重要的事情，比如有空闲的单位没有行动，有可以投入生产的空闲城市、有可用的科研项目和文化政策等等，游戏会让玩家把这些事情处理完以后才能按下“下一回合”的按钮。即使是新手玩家，在接触《文明5》的内政建设时也绝对不至于手忙脚乱，完全有能力把每件事都处理好。



▲贴心的提醒功能使玩家几乎不会遗忘任何重要事件。

《文明5》的“5件事”和“提醒功能”这两个特点大大简化了内政建设时的操作，那么内政系统的深度又如何呢？之前说过《文明5》的内政建设是一个宏观的数学模型，反映玩家建设成果的就是各项内政指数，这些指数彼此独立而又相互影响。一般玩家只要遵循“让自己需要的某项内政指数持续增长”的原则来制订内政发展策略；而善于思考和计算的玩家则需要利用经济学原理来吃透游戏中的数学模型，从而找到一个让各项内政指数都能最大程度增长的最优选择。既然新手和老手都能玩得不亦乐乎，《文明5》自然就称得上“雅俗共赏”了。

考虑到读者朋友可能会对《文明5》宏观数学模型的设定感兴趣，这里笔者就通过分析各项内政指数的关联来为大家介绍一下，由于笔者的数学水平实在有限，无法用数学公式或简要的语言来归纳清楚，只好请大家意会了。《文明5》中的内政指数一共有8种，它们各自的作用如下：

一、人口

《文明5》中的人口并非实际的人口数量，而是代表着一个人口数量级。考虑到游戏中30人口的城市已经算是国际大都市级别，而北京市目前人口据统计已超过2000万，那么游戏中每单位人口相当于60万人应该是没什么问题的，当然这个换算结果没有任何意义。《文明5》中人口的增长速度取决于食物，城市人口越多，每回合获得的科研点数也就越高，有利于科技的快速研发。人口还影响着可开发地块的数量和专业人员数量，比如一个10人口的城市，玩家可以派7个人口来开发城市周围的地块，剩下3个人口作为城市建筑中的专业人员，如果玩家觉得麻烦也可以让系统自动分配。同时人口还具有负面影响，人口的增长会使整个文明的快乐指数下降。

二、食物

食物的惟一作用就是使人口增长，玩

家通过开发地块、修建建筑设施和城邦贸易来获得食物。食物有一部分用来维持城市的当前人口消耗，而盈余的部分会积累起来，攒满以后就会使该城市人口提升1点。城市人口的增加不但会加大食物的消耗，而且会使增长人口时所需的盈余食物也同样增加，所以城市人口的增长难度是以几何级数递增，要想增长人口，就要想方设法获得更多的食物。

三、科技

玩家在《文明5》中随时都可以进行科技研究，科技研究的速度取决于每回合获得科研点数的高低，比如玩家每回合获得的科研点数是25，那么研究一项需要175科研的“工程学”就需要7回合时间。除了人口数量所提供的科研点数以外，玩家还可以从建筑设施、社会政策、科学专业人员、科研协定等多方面来获得科研点数，使该文明的科研速度得到突飞猛进的发展。如果玩家所用文明始终能保持科技优势，那么就可以考虑“科技胜利”的游戏目标。玩家需要完成“粒子物理学”、“人造卫星”、“纳米技术”和“高级弹道学”这四项科技的研发，并修建奇观“阿波罗计划”和生产四大太空飞船部件，当这四个部件生产完成并组装在一起后，就可以向半人马座阿尔法星发射宇宙飞船（《半人马座阿尔法星》是“文明之父”席德・梅尔的代表作之一），完成本场游戏的胜利。

“科技树”是“《文明》系列”的标志之一，沿用科技树系统的SLG虽多，但很少有游戏能像“《文明》系列”那样把整个科技树勾画的枝繁叶茂而又细致入微。虽然庞大的科技树很能勾起玩家的收集欲和培养欲，恨不得把所有科技都点满，但《文明5》的科技树路线选择是需要经过深思熟虑的，不能见什么要什么。科技树节点上的大部分科技项目都不能带来直接的收益，只能解锁新的建筑设施和军事单位，如果玩家没有足够能力去建造或生产它们，那么即便研究了这项科技也没有任何作用。一味发展科技的策略在大多数情况下都是行不通的，提高综合国力才是正确的治国之道。



▲琳琅满目的科技树对玩家有着极大的吸引力。

四、快乐

快乐指数决定着玩家所用文明的政权稳定程度，快乐为正数的话就意味着国家的长治久安，一旦处于负数的话就意味着国家的内乱，此时不但整个国家的生产能力大幅度下降，军事单位的战斗能力也会受到极大的影响。不过维护治安、镇压暴动这些琐事倒是不需要玩家去操心，玩家只需要设法把快乐维持在正数就可以了。人口的增长、城市的增加以及占领他国的城市都会使快乐指数下降，与此同时玩家也可以从建筑、社会政策、奢侈资源等多方面角度来获得快乐，从而保持快乐的收支平衡。从某种意义来说，快乐相当于人口发展和对外扩张的容器，一旦超过了这个容器的容纳范围，那么就要承受溢出后的各种不良影响。另外，快乐还能带来少量收益，快乐指数越高，黄金时代就越早来临。黄金时代期间整个国家的生产能力会得到大幅度增长，而波斯文明此时还能提升军事单位的战斗能力。

五、产能

与大部分SLG不同的是，《文明5》在建造建筑和生产军事单位的时候不需要花钱，而是由产能决定着建造和生产的速度。比如生产一个骑士需要120点产能，对于一个40产能的城市来说需要3回合，而一个100产能的城市只需要2回合就可以生产完毕，多余的产能还可以用来加快下次的建造或生产任务。产能象征着城市的工

业发展水平，一个优秀的工业城市不但可以高效完成建筑或奇观的建造，而且还可以快速生产出一支大部队。对于喜欢“爆兵海”战术和“奇观控”玩家来说，提高城市的产能指数都是必不可少的准备工作。产能可以通过开发地块和修建建筑设施（包括奇观）的方式来获得，虽然它与其它内政指数没有直接关联，但诸多增长内政指数的建筑都是需要耗费产能的。

六、金钱

金钱在《文明5》中不像一般SLG中那样万能，主要原因是《文明5》中的内政指数种类特别多，把一般SLG中的金钱作用分化到其它内政指数中了。金钱可以用来直接购买城市中可以建造的建筑和可以生产的军事单位，比用产能建造生产的速度快很多。但直接购买建筑和军事单位要花费巨额的金钱，除非在应急的时候才需要这样做。金钱还能购买地块，比依靠文化自动扩张地块的速度要快，但同样也是笔不小的开支。不过代替产能和文化并不是金钱的主要作用，金钱最合适的用处还是用来收买中立城邦，使其成为自己的友邦或盟友。另外在与其它文明进行贸易外交时，金钱也发挥了它应有的硬通货作用。

七、文化

文化在《文明5》中是一个比较抽象的概念，从游戏中的描述来看像是代表着一个文明在文学和艺术方面取得的成就，但就实际作用而言，更像是在衡量国家的政治能力。文化可以用来解锁文化政策，游戏中一共有十个文化政策，每个文化政策又包含若干节点，类似于科技树但分支结构非常简单。这些文化政策可以为玩家所用文明带来强大而直观的收益，但每解锁一个文化政策的节点后，解锁下一个节点所需的文化点数就会大大增加，比攀升科技树的难度要高多了。文化点数只能通过修建特定建筑奇观和与文化型城邦结盟来获得，如果玩家的文化收入能力足够强，那么还可以尝试“文化胜利”的游戏目标，只要解锁五个文化政策的全部节点，再修建奇观“乌托邦工程”就可以了。另外文化还可以加速城市的扩张，但这其实也是政治能力的体现而非真正意义上的文化。希望未来的《文明》作品可以把文化和政治区分开来，让文化体现出它应有的作用。



▲文化政策的分支结构虽然简单，但内涵却相当丰富。

八、信仰

信仰是资料篇《文明5 众神与国王》中加入的内政指数，它的作用是建立和发展宗教。由于宗教在文明发展进程中占据着重要的地位，所以《文明5》终于摘掉了“野蛮5”的帽子，不再靠军事征服打天下了。信仰只能从信仰建筑、宗教型城邦和宗教信条中获取，当玩家积累了足够信仰后就可以创立神系并一步步将其发展为宗教。神系和宗教中的信条类似于文化政策，同样可以为玩家所用文明带来强大的收益，并且宗教还会逐渐传播到附近的城邦和邻国，大有星火燎原之势。传播宗教其实也是一种竞争，玩家可以使用传教士使宗教快速传播，也可以用宗教裁判官来清除本国内信仰其它宗教的异端。

井井有条的兵种设定

由于科技胜利、文化胜利、外交胜利等胜利条件的存在，《文明5》并不是一款注重攻城掠地的军事SLG，这一点也是整个“《文明》系列”与《三国志》、《信长之野望》等SLG的不同之处。但与此同时，《文明5》的兵种设计却极其富于深度，

就连许多军事题材的战棋SLG或即时制SLG也都望其项背，这其中包括《三国志》、《全面战争》、《帝国时代》、《星际争霸》等知名SLG大作。正由于《文明5》的这个特性，许多玩家也愿意把它当作一款军事SLG来玩，像《星际争霸》中常见的一波流Rush、爆兵海、速攀科技等战术策略，放在《文明5》中也同样适用，游戏的自由度之高可见一斑。

游戏中的军事博物馆

《文明5》中出现的军事单位有上百种之多，涵盖了人类战争史上出现的绝大多数兵种，不但冷兵器时代的兵种编制一应俱全，而且近现代的海陆空三军也悉数登场，就连洲际导弹、核弹头这些大规模杀伤性武器都包括在内，《文明5》简直是一座军事博物馆。尽管不同时代的同类兵种和各文明的特色军事单位占去了很大一部分比例，但这些军事单位的种类数量依然很庞大，是大部分军事SLG都比不了的。除了数量庞大以外，《文明5》对每一个军事单位的能力设定也相当到位，除了极少数鸡肋单位以外，绝大多数军事单位都有充足的战术价值。

《文明5》的军事单位按照兵种性质可以分为11大系，它们分别是步兵、矛兵、骑兵、弓兵、攻城器械、近战海军、远程海军、地对空武器、战斗机、轰炸机和导弹。当玩家研发出解锁高级单位的科技后，就可以把将这些已经过时而又身经百战的老兵升级成当前时代所对应的高级单位，比如挥舞着木棒的远古勇士可以升级为装备着剑盾的中世纪步兵，与坐骑一生相伴的骑士到了近现代就会升级成坦克，弓箭手、投石车这些冷兵器兵种也会变成重机枪兵和火炮，但战斗机、轰炸机和导弹则是在近现代才诞生的空军兵种，毕竟历史上的冷兵器时代可是没有空军的。在冷兵器兵种升级到近现代兵种的过程中，《文明5》出现了一个令人纠结的问题：身为近战单位的骑兵在升级到坦克时依然保留了近战单位的属性，所以它的射程比远古时代的弓箭手还要短，这实在是“不科学”，其它兵种或多或少也有类似的问题。不过这个问题并不会影响游戏正常的进行，对于那些不是很较真的玩家来说基本无伤大雅。

▲游戏中不但可以查看每一种军事单位的数据，还可以了解到它的相关历史背景。

由于每一系兵种都有自己的升级路线，所以游戏无论进行到哪个时代，兵种搭配都是克敌制胜的关键，任何一系兵种都有不可替代的价值。但以上这些都是空泛的宏观理论，要想充分理解《文明5》的兵种设定理念，还得深入了解每一系兵种的能力特点才行。对于没有玩过《文明5》但对SLG有兴趣的读者朋友来说，以下这部分兵种介绍分析内容也是值得一看的，您可以结合自己熟悉的游戏，来深入思考SLG的兵种设计理念。

与大多数SLG一样，《文明5》的步兵也是最基本的兵种类型，各项能力很均衡但都不出彩，可以算是各系兵种的模板。在步步推进或两军对峙时，步兵是相当可靠的肉盾；在攻城拔寨时，步兵的攻城能力仅次于攻城机械，且步兵能够占领城池的能力是攻城机械所不具备的。步兵不一定是战场中的主战兵种，但在大部分场合下虽然《文明5》中的步兵并不直接被骑兵所克制，但两者真要打起来的话，攻击力高、移动力优秀且攻击后可移动的骑兵显然有更大的胜算。当玩家的文明势力发展到原子时代后，步兵阵营中新增了海军陆战队和伞兵这两种特殊的军事单位，前者可以方便地从海域发起登陆作战，比海运机械部队登陆作战的效率要高一些；后者则可以利用“空降”能力来直接绕过敌方



▲历史上赫赫有名的罗马军团在《文明5》中也同样厉害。

的大部分和防线，对其后方发起突袭。

矛兵在《文明5》中的升级路线有些特别，起先它是作为步兵系的近亲登场，战斗力比同时期的步兵要弱，但与骑兵交战时拥有50%的战斗力加成，完全克制住了骑兵。到了启蒙时代，矛兵却转投骑兵阵营升级成为枪骑兵，但对骑兵的战斗力加成依然保留了下来。当骑兵被时代淘汰后，枪骑兵的后续升级则是反坦克炮和武装直升机，两者与坦克交战时都拥有100%的战斗力加成，前者是移动力缓慢的近战单位，后者虽然属于空军，但移动方式与陆战单位基本相同，毕竟直升机只能低空飞行嘛！纵观整个矛兵系，虽然兵种组成看起来五花八门，但克制骑兵（坦克）这个共性却至始至终保留下来。也许在未来的游戏版本中，矛兵系会进一步得到细化，兵种升级路线能够更符合常理。

在《文明5》中，骑兵是设定最复杂的兵种类型，虽然共用同一条升级路线，但却包含有多个不同分支。在冷兵器时代，骑兵同时包含了近战冲锋和远程射击这两种不同性质的单位，但到了近现代以后，无论近战还是远程的骑兵，都统统被近战攻击的坦克所取代。由于它们都处在同一条升级路线上，这就意味着即使同一个单位，也会出现时而远程时而近战的奇特现象。冷兵器时代的骑兵在攻城方面相当苦手，但升级到坦克后就不再具有攻城劣势，实力得到了质的飞跃。

近战冲锋的骑兵除了包含那些传统的骑士以外，还有迦太基、暹罗这些以战象为坐骑的特色军事单位，它们的共性是移动力比较高，而且可以在攻击后移动，非常适合一击脱离或轮番攻击的战术。比如在只有一格通道的狭窄地形中，如果使用步兵的话每回合只能有一个单位进行攻击，而骑兵就可以打完再后撤，让后面的骑兵占据攻击位置继续攻击，这个设定是不少战棋SLG应该学习借鉴的。远程射击的骑兵则包括远古时代的战车射手和蒙古等游牧民族特有的骑射单位，战车射手相当于移动力加强过的弓兵，但在复杂地形的移动能力极差，在大部分场合都不堪大用；骑射单位不但没有复杂地形的移动劣势，而且还保留了近战骑兵“攻击后移动”的能力，特别擅长边打边跑的“放风筝”战术。骑兵升级为坦克后就成为了陆战主力，强大的攻防再加上攻击后移动的能力使坦克几乎无坚不摧。另外，《文明5》中的最终兵器——形如高达的末日机甲也是由骑兵到坦克一路升级而成的。

弓兵和攻城器械都是2格射程的远程攻击单位，不过攻城器械的杀伤力比同时代的弓兵还要低一些，且攻击时还要耗费1点移动力来进行射击准备，攻城器械的惟一优势就是攻城时的200%战斗力加成了，整体来说实用性不如弓兵。当冷兵器时代结束后，弓兵升级为只有1格射程的多管机枪和重机枪，变成了奇葩的“近战远程单位”，并且最终升级则是步兵系中的机械化步兵；攻城器械自从升级到火炮起就变成了3格射程，虽然杀伤力依旧低于同期的多管机枪，但好歹在射程和攻城方面得到了足够的优势，而最终升级的火箭炮则不再需要射击准备，大大改善了攻击效率。弓兵和攻城器械在《文明5》中的设定算不上特别出色，弓兵升级后的射程问题以及攻城器械的鸡肋定位都需要再进行改善。

《文明5》的空军分为战斗机、轰炸



▲远程单位在《文明5》中的地位相当突出。

机和导弹这三系兵种，这其中并不包括由矛兵一路升级而来的武装直升机。空军行动方式比较特殊，它只能攻击自己航程内的目标，然后在同一回合内返回出发点，也就是所谓的空军基地，并不能像《超级大战争》等游戏那样可以在空中停留。城市和航空母舰都可以作为空军基地，由于航空母舰可以移动，所以空军就有机会打击更远的目标，玩过《星际争霸》的读者朋友应该很容易理解。轰炸机只能攻击陆军单位，而战斗机则主要用来拦截敌方的空袭，如果敌方的空军进入了我方战斗机的航程，那么战斗机就可以直接在敌方的行动回合发起反击。地对空武器也有类似的拦截空袭能力，但它的射程远远低于战斗机的航程，所以拦截范围要小得多。另外需要补充说明的是，战斗机还可以使用“空中游猎”的指令来对目标区域进行佯攻，如果被敌方拦截的话只会受到少量伤害并消耗掉敌方的这次拦截，这时候再派轰炸机就比较安全了；但如果敌方并没有刻意拦截的战斗机或地对空武器，那么我方战斗机的这次空中游猎就不会有任何收获。《文明5》的空战规则虽然看起来有些复杂，但游戏体验却相当不错，双方对空中游猎和拦截的博弈也相当有趣，像《超级大战争》、《大战略》这类现代军事题材的SLG，不妨在未来新作中借鉴一下。

导弹系兵种与空军的行动方式比较类似，它也需要城市或指定的海军单位作为导弹发射基地，然后再对导弹航程内的目标发起攻击，它包括洲际导弹、原子弹和核导弹这三种单位。导弹是一次性武器，在攻击后就会被消耗掉，但它的威力却极其惊人，尤其是原子弹和核导弹，可以轻松消灭大批敌军并将敌方城市夷为平地，并且导弹系兵种都无法被拦截，发射后就必定命中。这一点和现实还是基本吻合的，因为目前核武器没有任何防范手段，而洲际导弹也无法完全被空中拦截。

与骑兵类似，《文明5》中的海军也有近战和远程之分，而且它们各自使用自己的升级路线。近战海军的升级顺序是“三列桨战船→轻帆船→铁甲舰→驱逐舰”，它比同级别远程海军的出现时间要早一些，但由于射程和整体能力的不足，始终只能作为舰队中的护卫舰，不过驱逐舰的反潜艇能力却在海战中不可或缺。远程海军的升级顺序是“桨帆大战船→巡航舰→战列舰”，它的移动力、射程和攻防能力都很优秀，既能掌握制海权又能对近海陆地进行火力支援，让玩家切身感受到“船坚炮利”的远程海军有多么厉害。虽然远程海军的强势对近战海军似乎有些不公平，但现实中的海战就是这样。



▲成就“日不落”帝国辉煌的英国战舰被《文明5》收录，成为英国的独有军事单位。

从电气时代起，海军又陆续新增了潜艇（核潜艇）、航空母舰和导弹巡航舰等强援，海军的重要性越发突出。潜艇和核潜艇不但可以远程攻击，而且在发动攻击之前都能保持隐形状态，只有在附近有敌方潜艇（核潜艇）、驱逐舰或导弹巡航舰时才会被发现。另外核潜艇还可以搭载洲际导弹和核导弹，令敌人防不胜防。导弹巡航舰是最强的海军单位，它继承了远程海军的移动力、射程和攻防优势，还可以拦截空军和侦察潜艇，并且同样可以搭载洲际导弹和核导弹。航空母舰本身没有任何攻击能力，但它可以同时搭载三个空军单位（其中包括原子弹），是空军进行远程空袭的重要保证。

我们从以上的兵种介绍中可以看出，《文明5》在回合制规则下对整个军事战争的模型进行了全面细致的规划，从冷兵器时代的兵种相克和攻城拔寨，到现代战争中的海陆空三军立体化作战，《文明5》

都诠释得很到位。虽然这其中不免有些瑕疵，但总体来看还是无伤大雅的，喜欢军事SLG的玩家一定不要错过这款游戏。

融入RPG要素的精兵晋升系统

《文明5》除了满足军事和策略爱好者的口味以外，也尽可能照顾到了热衷于育成培养的RPG玩家，不同类型的玩家都可以从游戏中找到属于自己的乐趣，这也是《文明5》高自由度的魅力展现。

《文明5》中的军事单位在战斗后（无论是否消灭敌人）可以获得经验值，当经验值积累到足够程度时该单位就可以晋升，并从当前可以习得的特殊能力中选择其中一项作为自己的晋升能力，不同的兵种所对应的晋升能力会存在一定差别。虽然单位晋升后并不会直接增强能力属性，但因为这些晋升能力的存在，晋升后的单位显然拥有更强的战斗力。一开始获得的基础晋升能力并不是特别强，比如在复杂地形中提升15%战斗力的“操练一级”之类，对玩家的吸引力也不是很大。但当单位获得了足够的前提晋升能力后，就可以解锁非常强大的高级晋升能力，比如近战晋升中的“闪击战术”和远程晋升中的“后勤补给”都可以使该单位当回合进行一次额外攻击，除此之外还有增加移动力、射程、攻城加成、每回合自动回复生命之类的高级晋升能力。这些高级晋升能力能够大大增强原单位的实力，对玩家的吸引力也不言而喻，但要获得它们就必须从那些基础晋升能力开始一点点练起，玩家就像玩RPG一般也能从中获得培养育成的快感。



▲只有身经百战的老兵才有资格得到强大的高级晋升能力。

单纯的练兵晋升倒是不足为奇，《文明5》还把这个系统与内政建设和兵种升级有机结合起来，使得整个练兵的过程既富于成就感，又有足够的策略性。玩家在文化政策和建筑奇观中有多种方式来提高练兵的效率，比如“军营→军械所→军事学院”这一系列建筑、奇观“勃兰登堡门”和独裁政策中的“全民战争”可以使刚组建的军事单位就获得一笔可观的经验值，在起跑线上就遥遥领先；荣誉政策中的“军事传统”可以增加练级速度，奇观“阿尔罕布拉宫”直接赠送“操练一级”的晋升能力。如果玩家在内政建设中把这些都一网打尽的话，那想要迅速组建一支精兵也不是什么困难的事情。

另外，由于原单位的特殊能力在兵种升级时可以被保留（部分特殊能力例外），利用这一点可以让一些古代兵种的优秀特殊能力被现代兵种继承下来，从而打造出特色各异的精锐之师。比如先把身为远程骑兵的战车射手练出“后勤补给”，然后将其升级为近战的骑士并练出“闪击战术”，这样就能够培养出一支一回合进行三次攻击的王牌骑兵，并且该能力还可以传递给坦克甚至是最终兵器末日机甲，用它一骑当千来玩“文明无双”的感觉一定很不错。由于《文明5》毕竟不是《火焰之纹章》、《魔界战记》这种强调单体育成培养的S·RPG，将一个单位练到超凡入圣的程度其实不太符合游戏本身的战略发展方向，但这样的玩法既然能给玩家带来足够的乐趣，那又何必要否定呢？

结语　作为SLG领域的顶尖代表作，《文明5》在方方面面都展现出了独到而先进的游戏理念，是SLG玩家不可错过的经典之作。我们一方面期待《文明》系列能够再次登陆掌机平台，另一方面也期待能有更多的SLG神作问世，使SLG这个古老而又富于魅力的游戏类型再现昔日的风采！

灵魂献祭DLC人型魔物考据（一）

PSV平台的狩猎类游戏《灵魂献祭》已于今年3月与广大玩家朋友们见面，游戏的素质可圈可点，特别是其中关于人型魔物的设定，每一只都有着独特的魅力，除此之外更是使用了大量文字来对其进行描述，看得出制作方的用心程度。在《掌机王SP》第201辑上有《灵魂献祭》的详细攻略，人型魔物部分则收录了每只魔物的背景故事，相信大家对那些魔物都有了一定的了解。游戏发售不久后，官方便定期提供DLC开放全新的人型魔物供玩家挑战，那么这里就对部分有名的魔物进行考据，为大家详细地介绍这些魔物的相关情报。



杜拉汉

（デュラハン）

神话中的杜拉汉



身高 6.9m

体重 3.8t

杜拉汉是爱尔兰传说中没有头部的妖精，常在死者的家附近出现，和死神一样预示着死亡。有人说看起来像骑士，亦或是女性，当然还有其他的说法。关于其如何诞生，有一种说法是其生前是一名勇猛的骑士，但在战场上阵亡且被敌人割去了首级，于是每逢月黑风高的夜晚他便会骑着一匹同为亡灵的马出没于沉睡谷，四处寻找自己遗失的首级，而每当看见与自己生前长相相似者便会斩其头颅带回。

魔物诞生秘话

by 下川宏辉（《灵魂献祭》导演）

曾经听说过偶尔会有通过伤害自身来获得快感的人。我思考着这是出于怎样的欲望驱使，最后得出的假定结论是想要体验死亡的好奇心，即是追求死亡的欲望。于是以此为基础，我将北欧神话中传承的“无头骑士”杜拉汉进行了再创作。

身体特征	自身受到伤害会获得快感，结果将自己的头砍了下来的异类的剑士。身穿看似帅气的铠甲，实际上大部分都是用来进行拷问的刑具，这是为了在受到对手的攻击时有更强烈的痛感（快感）。将斩落的头部当做武器挥舞，用自身肉体的一部分当做武器来进攻，攻击的同时自己也承受着比对手更强烈的痛苦
行动倾向	战斗中，会做出虐待自身肉体的行为，随后全身获得快感，精神极度高涨。自虐行为结束后，行动力大幅提升，无论是敏捷度还是攻击力都会增加不少。但是，能与之对峙至此的人类寥寥可数。看到它做出这种异常行为的人大多都被直接吓跑了
其他	居住在迷宫格里亚特，这个空间原本属于“某人的体内”，这里布满了强力的消化液，身处这个地方本身就会受到伤害。原本这里根本不适合生存，但这对于追求快感的无头骑士来说却是最理想的环境

杜拉汉的背景



伽鲁德的详尽资料

姓名	伽鲁德
性别	男
年龄	30岁
出身	迷宫格里亚特近郊都市科修塔·巴瓦
职业	佣兵出身的骑士

名为伽鲁德的男人

连死亡也不在乎的究极受虐狂，其年幼时的体验是其魔物化的最大原因。

曾有一名声名远扬的骑士。不过其让人关注的并不是他的赫赫战功，而是“故意”去承受敌人的攻击这种奇特的战斗方式。他在负伤时会因为狂喜而大叫，满脸露出笑容。而且能做到“完全读懂对方行动的前提下，诱导对手攻击离致命伤一线之隔的地方”这一点也足以证明其实力的强悍。何时开始变成这种战斗方式，就连他本人也不清楚，只是说比起打倒敌人，受伤能让自己获得更大的快感。不过事与愿违，实际战斗中，敌人都对这种怪异的战法感到恐惧，以至于很快他就在战场中出名，而遇到他的敌人甚至一个照面后就落荒而逃，这从某种程度上来说已经达到了一种无敌的状态。不过他对于这种状况非常不满，为了让对方与自己战斗，甚至不惜以铁链将自己的身体束缚起来。当然，在这种状态下自然会受到更深的伤害，不过在生死关头，玩弄自己生命所获得的异常的昂扬感让骑士感到无比愉悦。这种倒错的欲望不断膨胀，到了一种无法遏制的地步。

我要更多的疼痛，我要更多的痛苦。

于是骑士找来了大量的拷问刑具，并命令侍从每天晚上都对自己用刑，直至双目泛白，脸上浮现出极致的笑容，兴奋得大声嚎叫。由于重度拷问的结果，骑士慢慢陷入濒死之境，意识逐渐消失的骑士思考着，这种永无止境的欲望到底是什么？终于他找到了答案——为了体验“死亡”的禁断的好奇心。刹那间，他似乎听到一个声音。于是他就像被引诱着一般，用剑架上自己的脖子，然后奋力一抹。血液飞溅、头颅掉落，在激痛的同时，还有一种一切归于虚无的感觉，那是一种无法用语言形容的愉悦。但是下一个瞬间，头与身体分离的骑士发现自己没有“真正的死亡”。

死亡之后还存在什么？无止尽的欲望让他想体验更多从未尝试过的痛苦，为此，他一直寻找着这样的对手。

经历	出生在一个富裕的家庭，从小就好奇心旺盛，头脑非常好。不过在成长的过程中，家里人发现了他的奇怪性癖：会经常虐待自己的身体，同时脸上还会浮现出很舒服的笑容，就算是双亲极力阻止这种行为他也听不进去。原因在于其幼年时，在双亲不知道的情况下，受到了大龄姐姐的虐待，等姐姐嫁人之后，由于虐待自己的人不见了，他便开始了自虐。双亲直到最后都没有发现这一点。而姐姐的虐待只不过是一个契机，逐渐地，伽鲁德自身反而对姐姐的虐待产生了依赖。不知不觉中他在对姐姐的暴力产生了快感，而何时产生出这种倒错的欲望，恐怕只有他自己才知道……由于这种怪异的癖好为自己的家庭抹了黑，于是双亲与他断绝了关系。他在14岁时加入了佣兵团。在战场上让他负伤的人多如牛毛，而他受伤之后却反而异常欣喜，这样的异常表现让对手感到恐惧，于是他一种扭曲的形式逐渐成为知名的战士。最终，他成为了佣兵团的团长，甚至还佣有了“骑士”的身分
对工作的态度	原本是由佣兵成长为骑士的，完全不重视纪律。几乎不把战斗当成工作而是作为得到痛苦（快感）的手段。因此，对于战绩之类的他根本不在乎，不过由于他的变态行为会让吓得对方不战而逃，因此也是非常重要的战力。不过己方部队也会因为他的行为感到不适，导致战力低下
性格	由于小时候有受到姐姐虐待的深刻记忆，这对其扭曲人格的形成有着巨大影响。姐姐的暴力将其幼小的心灵逼到了绝境，出于内心的自我保护，产生了“这种暴力是姐姐爱情的表现”这样一种想法。随着这种自我欺骗的想法逐渐成型，受到伤害就慢慢变成了一件开心的事
身体特征	全身是伤，并用锁链将自己束缚起来，把自己置身于一种不利状态。要是事前知道对手很弱的话，还会在全身装满拷问器具后再进行战斗
特技	知道什么部位受到何种攻击会产生怎样的疼痛。由于有非常多的负伤经验，因此对此类事情非常熟悉。如果愿意的话，只用几招就能让对手失去战斗能力，不过这样一来就没法让自己感受到疼痛（快感），因此一般都会手下留情
兴趣	在自己的伤口上撒盐，命令部下对自己进行拷问
癖好	剥开自己的伤疤，剥开自己的指甲
不擅长	受到姐姐被虐待的记忆的影响，基本上不擅长应对女性
喜欢的东西	疼痛、拷问器具、战争（因为有很多能给自己造成伤害的人）
讨厌的东西	伤药、平稳
尊敬的人	能与自己的性质共鸣的人（基本上没有）
讨厌的人	所有看到自己就逃跑的人
喜欢的异性	欺负自己的女性（潜意识里希望是姐姐一样的人）
不擅长对付的异性	姐姐一样的人（对姐姐爱恨参半的缘故）
喜欢的食物	辣的东西（因为能让舌头产生痛感）
不擅长的食物	没味道的东西
喜欢的话	伤人的咒骂和脏话，可以从中得到快感
讨厌的话	温柔的话
人生方针	虽说为了得到快感而自虐，但还不至于要到死的程度，因为死了之后就无法再获得快感了，因此有着绝对不会自杀的表层意识。不过潜意识里却和原本的想法背道而驰。
人生最高兴的事	没有了姐姐，这样就能从虐待中解放出来
人生最讨厌的事	没有了姐姐，这样会心里空荡荡的





Capcom 30周年庆！Capcom Bar菜品大更新

坐落于东京新宿Paselare sorts 1F的Capcom Bar，为配合Capcom 30周年，于6月11日大幅更新了菜品。Capcom Bar的菜品向来是与Paselare进行的品牌合作，除了11日新上架的新菜品外，大受好评的老菜品也会得到保留。现在来看看各系列比较上镜的新品吧。

《街头霸王》系列



◀春丽主题干烧虾仁炒饭。

▶达尔锡姆主题的小面包球。



▲肯的龙卷旋风脚。



▲豪鬼的瞬狱杀。

《生化危机》系列

▶艾达的十字弓鲜奶酪番茄沙拉。



■大脑蛋糕。





▲【DSO】里昂·S·肯尼迪。

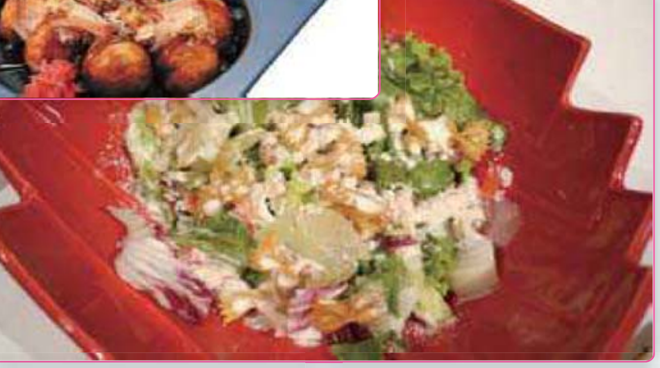
▲t–病毒疫苗。

《逆转裁判》系列



◀成步堂龙一主题的俄罗斯章鱼烧。

▼御剑怜侍主题的凯撒沙拉。





▲绫里真宵“仓院流灵媒道”。



▲狩魔冥“完美的立证”。



◀前田利家与阿松 爱之金枪鱼盖饭。



《怪物猎人》系列

▶艾鲁·梅拉露主题定制蛋糕。



◀绞蛇龙的卷卷肠。



◀教官生啤。

▼回复药G（改）、强走药G、鬼人药G。

《战国BASARA》系列



▲伊达政宗无限六爪流明石烧。

◀前田庆次『浮世之恋』。



◀猿飞佐助『云隐之术』。

“《信长之野望》系列”30周年纪念合集公布

苍穹 提供



今年是《信长之野望》这个老牌SLG的30周年纪念，官方在5月14日召开的发布会上，首次公布了系列最新作《信长之野望 创造》的情报。由全3D地图构成的该作号称拥有系列最多的超过300座城池，战场将前所未有的壮阔和庞大。此外会上还公布了两款纪念合集：售价31500日元的“历代合集版”包含系列的13款作品，以及专用收纳盒、历代音乐CD十二张和艺术画册；“历代合集GAMECITY豪华限定版”售价为52500日元，除了包含普通版的全部内容外，还附赠一把原创的火绳枪模型，枪身上刻有系列的LOGO、织田家的家纹、模型编号，并且附带一个底座。两个合集中收录的游戏包括系列初代、《全国版》、《战国群雄传》、《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、《将星录》、《烈风传》、《岚世记》、《苍天录》、《天下创世》、《革新》和《天道》共13款作品（全部为PC版），《霸王传》及其之后的9作都包含威力加强版的内容。



▲“豪华限定版”包含的13张游戏及火绳枪模型。



▲火绳枪模型当然只是装饰品，不能发射子弹。





▲枪身上的做工颇为精细，织田家的木瓜家纹清晰可见。



►已于3月份发售的《武将大名鉴》收录超过1万人的资料。

胧月
提供

《初音未来 女歌手计划 f》封面立绘PVC化







买了《女歌手计划 f》的玩家一定对出自KEI大神的封面插画记忆犹新，如今这张经典的插画将被制成PVC，作为街机版《女歌手计划》的新作奖品与广大初音迷见面。该奖品预计七月下旬面世，相比起原画，实物稍稍有些婴儿肥，不过这并不影响初音未来的可爱。另外再给大家介绍的是街机版3周年的特别包装糖果盒，目前公布了两种款式，内部装的是印有角色形象的甜面包干。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

曾经不止一次看到读者朋友的回函表示要看“《秋之回忆》系列”的美图，好吧，这次就满足你们的要求……其实是因为最近PSV平台发售了两款《秋之回忆》的复刻作品，以此为契机奉上美图，带领大家一起回到那值得回忆的美好时光。



白菜：看着这群初代角色还真是让人怀念啊。

阿鲁：当初年少无知，还以为这游戏跟《心跳回忆》差不多，结果买回去发现只能全程按按按……

苍穹：年少无知的鲁叔就已经开始玩Galgame了，好评。





白菜：阳光的妹妹和阴沉的原配。

乌冬：你敢找两张反差不这么大的图么……

阿鲁：其实这一作才是我正式开始接触该系列的首部作品，黑长直原配和缠人的妹妹都不是我的菜，你们猜猜我喜欢的是谁?







栏目主持：半夏

动森村每会

美版、欧版《立体动物之森》陆续发售了，国内许多美版机器玩家也加入到村长的行列里来了，专栏中将为大家介绍每月除了钓鱼、捉虫大赛之外的特殊活动，还会为大家带来更多关于《立体动物之森》的消息，希望各位新老村长都能喜欢，另外如果大家有什么想利用这个平台和其他玩家交流的东西也可以尽情投稿哦。

7月节日一览

概述：蝉鸣不断昭示着夏天的到来，在户外进行钓鱼、抓虫等活动时要小心被太阳光晒黑。商店开始出售各种防晒用品。

HHA加分家具：アブラゼミ、ミンミンゼミ、クマゼミ、ツクツクホウシ、セミのぬけがら、ライギョ、アユ、ナポレオンフィッシュ

七夕

时间：7月7日 6：00～24：00

牛郎和织女相会的一天，静江会出现在广场上，和她对话能够得到たなばたのささ，将其装饰在屋中可以书写愿望，另外广场上会设立巨大的牛郎织女看板，可以拍照留念。

◀能够书写愿望的たなばたのささ。

日晒

时间：7月16日～9月15日 10：00～17：00

进入夏天之后在室外进行15分钟以上的活动时，就会被晒黑，连续多日经历日晒，就会让皮肤变得黝黑，随身携带各种防晒道具能够有效保持皮肤白皙，爱美的女性村长不要忘记哦。另外男性村长们也可以利用这个夏天尽情晒出一身健康的小麦色肌肤啦。另外，南岛是一年四季的夏日，在南岛可以随时进行日光浴，晒黑自己哦。



美版《立体动物之森》获取配信家具的方法

美版《立体动物之森》的玩家们想要领取任天堂的配信家具（第一期为狸猫挂钟），需要去美国当地Bestbuy领取（类似于日本的7-11限定家具领取方法）。但是由玩家亲测，利用一个简单的方法，即使人在国内也能轻松领取。方法很简答，首先打开平时连接网络的路由器设置IP为193.168.1.1，之后选择修改路由器名称改成“Bestbuy”然后重启路由器，进入游戏中就能从邮局正常领取配信家具了（不过可惜的是日版玩家无法利用这个方法领取7-11限定家具）。

跃出屏幕的《动森》世界

日本著名的玩具厂商Takara Tomy，早在《欢迎来到动物之森》时期就推出过一系列游戏相关玩具，这一次也推出了一套精美的游戏主题橡皮。玩家熟悉的村民、日常入手的家具甚至玩家角色形象都化成栩栩如生的橡皮摆设，真正跃出屏幕来到了现实世界中。

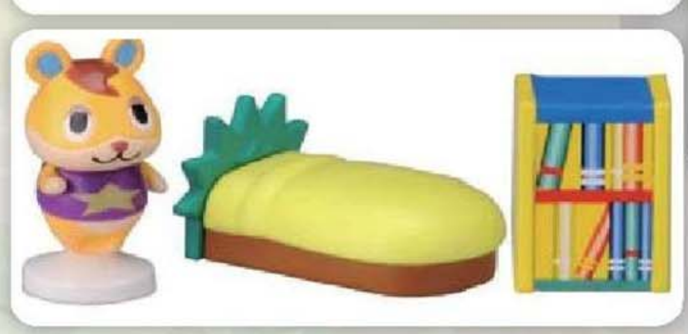




▲男女主角套装，女主角的柜子可是南岛限定的人鱼家具呢。









◀▲▶每个套装都包括一只人气小动物村民、两件人气家具，售价为714日元（合人民币46元）。





在《PSO2》里可以说一种武器的PA（Phaton Art,光子技）决定了武器的强弱。这期我将介绍射击系的一些强力PA的特性及实用的技巧。

梦幻方舟

栏目主持：半夏
文：手残

射击系PA

在游戏中，基本可以将伤害区分为四类：单目标单次判定、范围单次判定、贯穿型单次判定、贯穿型多次判定，下面为大家一一介绍一下。

单目标判定

射击系的步枪、双枪、枪刃的大部分攻击均属于此类，特点是只会对最先接触到的判定点进行伤害判定，通常属于高伤害高爆发的类型，但是对多目标的打击来说不是很好用。

代表：双枪及步枪的普通攻击、匍匐射击、枪刃蓄力射击、双枪的持续射击

范围单次判定

绝大部分的单近战型攻击及PA，堪称最常见的伤害类型，特点是对范围内的每个敌人均只判定一次，并且以最先接触的判定点为准，近战型多数可以对小范围多段判定的攻击严格来说也属于此类。

代表：大炮普通攻击、神圣射击、骑炮、集束弹

贯穿型单次判定

对接触到的每一个判定点都能造成一次伤害，当接触到的目标判定点越多，则能造成的伤害越高。

代表：风刃、贯穿弹

贯穿型多次判定

极少数的PA属于此类，特点是可以对接触到的敌人每一个判定点都进行数次伤害判定。

代表：双头剑的死亡投掷

PA介绍

贯穿型单次判定

匍匐射击（スニークシューター）：匍匐射击在发动后持续按住按键可以趴在地上缓缓前进，玩家只能控制左右转向，这是其最大的缺点。但是其优点在于在配合静止射击和弱点射击的天赋，可以精准地攻击静止目标的弱点以及超高的单发伤害，在脆化弹标记后进行部位破坏

时十分好用，贴近到一定距离看准敌人不动的时机发射脆化弹以后接着JA连放2～3发可以抵消掉弹道速度过慢的缺陷。这是步枪对付大、中型敌人的主要攻击手段。

追踪弹（ホーミングエミッション）：威力从H难度封顶的LV10的180提升至LV11的399，有了飞跃性地提升。释放PA时按住不放可以通过切换锁定目标来进行多重锁定，最大锁定6个判定点（在越肩射击视角下可以轻松地锁定到无法自动锁定的判定点），释放时会根据锁定数发射对应的跟踪弹曲线飞向目标，LV15的跟踪弹比起甯氲射击来每发子弹大约有甯氲的2/3伤害，同时还有着非常短暂的释放动作，PP充足时连续JA发射一定程度上可以代替甯氲射击。在对付大战舰、双狼这种存在许多部位的单位时多重锁定十分好用。而且更存在通过0距离释放使得多发跟踪弹命中同一位置的上级向玩法，2000射击左右时配合脆化弹可以打出最高约3万一发，共计18万的惊人伤害。

连射（ワンポイント）：对准锁定目标进行连续射击，威力并不是很大但是胜在地面释放时可以移动，安全系数十分的高。在步枪特殊属性附带有异常状态时用来给敌人附加异常状态的首选。通常也是配合脆化弹标记进行部位破坏用。

双枪

无限火力（インフィニティファイア）：俗称IF或者走射，按键破坏的元凶，可以看做是步枪的连射的强化版，会进行5轮点射+4发霰弹的连续攻击，持续时间很长，且过程中可以自由的移动及跳跃。在连射的过程中连续按PA发动键可以增加射击回数，最高可以达到每轮六发，共计34HIT。这个PA的存在弥补了双枪普通攻击无法移动，威力偏低，射程较短的缺陷，使得GU的输出有了飞跃性的提升，在脆化弹的三倍加成以及连锁 19CHAIN 300%，共计9倍的加成下可以无视弱点与否进行成吨的输出，如果脆化与连锁均准确击中弱点的话，可以带来每HIT2000～5000的伤害，极为恐怖。

乱射（エルダーリベリオン）：对前方扇形范围发动霰弹9连射，最后3发可以对前方扇形范围内目标造成伤害并且击飞目标。由于动作相对IF较快而且有群体攻击的效果，最重要的是不需要连按来提升输出（笑），使得绝大部分GU玩家在使用双枪时首选此PA。较为安定的输出使其在任何时候都有着不俗的表现，但是会把目标击飞，使得队友短时间内无法进行输出是其短板，经常会使得近战系的队友不爽。在一段时间内甚至掀起了反GU的热潮。所以建议在攻击力不足以秒杀目标时，尽量不要把最后三枪打在队友攻击的目标上。

二连射（サテライトエイム）：对正前方→正上方进行超短距离的两次射击，可以说是与IF相反把伤害在短距离里以最短的时间爆发出来的PA，在部位破坏或是攻击硬直中的目标时有着极其惊人的爆发力。对付中型或是大型敌人十分好用。

大炮

神圣射击（ディバインランチャー）：堪称大炮的代表性PA，以更大的硬直为代价发射一发范围及伤害都大于普通攻击的榴弹。可以确实地对密集目标进行群体打击。需要注意的是在锁定目标水平射击时往往因为弹速过慢造成擦边而过无法命中的情况。比较推荐的使用方法还是跳起来或者在有高低差的地形上，用越肩视角对地面进行狙击，利用攻击的爆炸效果来进行杀伤。

集束弹（クラスターバレット）：装填一发子母弹，发射到高空后炸裂，从上而下对地面目标进行一轮轰炸，虽然视觉特效是多次但实际上是单次判定的攻击。爆炸的有效范围很大，但是其母弹发射的距离却不是很远，这点是需要注意的地方。LV11以后威力有着约1/3的提高从而使得1～2轮攻击秒杀一片敌人成为可能，跟落雷一样其独特的先上后下判定对一些通常不便攻击到弱点的怪物，如盾男，大象或是机甲种的四足机器人有着几乎必中弱点的奇效。

骑炮（ロデオドライブ）：乘骑在大炮上，利用炮口的反作用力向前直线飞行冲撞一段距离后用尾焰杀伤敌人，看起来是属于打击系的但实际上属于射击力依存的射击系，所以静止射击，弱点射击和射击系独有的爆头效果都可以加算在上面，LV11以后几乎翻倍的面板伤害，使得这个PA有着超出想象的高伤，在触发JA跟静止的前提下即可撞出破万的数字。而尾焰也有着3～4hit的伤害使得其在障碍物极多的小范围里有着非常恐怖的输出，例如不时弹出的陷阱圈（HP依据场景变动）可以直接撞破。

枪刃

蓄力射击（エイミングショット）：有些类似步枪的匍匐射击，但是没有了烦人的匍匐效果，而弹速也更快，蓄力后的单发伤害比匍匐射击更高，而其最大的优点在于蓄力时可以随意移动而不会影响准星，这个特性使其成为射击系最强的狙击技。在越肩视角下瞄准敌人头部、弱点进行单发精确打击秒杀也有着独特的快感。

挑射（エインラケ−テン）：一次近距离挑飞+向前方射出一发短距离贯通弹的组合，伤害不俗，并且是群体伤害。对于近距离密集的敌人有着不俗的效果，同时这一挑一射都自带一定的击飞效果使得这个PA在用来对付空中单位时可以直接将其击坠，十分好用

手榴弹（スリラ−プロ−ド）：丢出一个爆破弹仓然后向后空翻射击引爆，小范围6HIT群体杀伤使得在被敌人包围或是在针对弱点进行爆发性输出的时候都有着非常可观的效果。

踢射（アディションバレット）：向前踹一脚后对前方大范围扇形水平面进行三发连续的贯穿射击，踹击属于打击判定且自带击飞效果，对一些近身杂兵的攻击有很好的打断效果，而射击部分的攻击范围大，射击动作短，对森林及火山的大部分杂鱼都能优先判定到头部弱点进行爆头+弱点加算，使其有着非常卓越的杂兵清除能力。在使用前先用枪模式进行一次普通攻击然后JA发动可以享受到静止射击的加成，在配合RA的天赋KILLING BONUS使用的情况下几乎可以看做是在玩三国无双系列。



敌人的分类

小型敌人

VH难度下拥有3～9千左右的HP，通常只有两个判定点，头部跟身体。对于此种敌人，近战及法击系可以无视部位无差别秒杀，而射击系因为有爆头伤害系统及弱点射击天赋的存在，使得伤害非常两极化，打不中弱点的时候往往需要2～3个PA才能解决敌人。

小型敌人往往较为密集的成团出现，大炮的集束炸弹，神圣射击或是枪刃的踢射都比较好用，但是神圣射击及踢射更适合用来对付弱点在正面的敌人（如双足的人型怪，四足爬行系）对正前方地面进行射击将多数目标卷入。而集束炸弹在对付弱点在正上方的怪物时往往有奇效，如大部分弱点在中央的四足机甲种。



中型敌人

VH难度下拥有大约3～15万的HP，例如：盾男 石熊。它们身上有四个或更多的判定点，但是通常弱点较为明显，通过攻击弱点可以迅速的解决掉，对于弱点可以锁定的敌人，射击系与法击系都很容易通过精确的点打击进行有效的击杀，对于弱点无法锁定的敌人而言，打击系的无差别高攻击及法击系的群体攻击无疑更加的有效。而射击系就必须借助脆化弹才能取得比较好的效果。

中型敌人往往需要特别的切换武器进行针对，步枪的匍匐射击、12连射、枪刃的蓄力射击或是双枪的IF这种对单点造成高伤害的PA往往更加适合用来配合脆化弹对付此类敌人。在一定的情况下，大炮的神圣射击以及双枪的二连射这类在攻击时有较大范围，并自带击倒效果的PA也是很好的选择。



大型敌人

基本上属于BOSS类，例如：冻土雪狼和遗迹乌龟。VH难度下往往拥有超过60万的HP，超过6个以上的判定点，有些部位无法自动锁定。弱点需要部位破坏后才能攻击。

射击系对付BOSS，基本可以说是双枪及步枪的战场。双枪的IF，乱射都可以在中距离有效的锁定部位进行输出。而步枪则往往是在装填脆化弹时用来爆发，弥补无法切换武器的缺陷，比较常用的PA是跟踪弹和匍匐射击。





栏目再次改版，这次栏目主题图沿用了之前的赛璐璐风格，不知道大家是否还满意呢？

正文中的蛋疼新闻是一步之差就会酿成警世惨剧的事故。虽然就结果来看可以一笑了之及，但如果能从中找到一些鞭策和警醒自身的要素，相信对大家都有好处。

女性掉下地铁站台→工作人员误认为物品掉落，批准发车

东京地铁日比谷线六本木站在6月9日晚上发生了一起险些酿成惨剧的突发事故。一名女性在即将搭乘地铁的时候，不慎从站台与车门的25cm间歇处踩空掉落至轨道上。同行的女性大叫着“掉下去了”，但车站的工作人员并没有进行确认，直接判断为“所持品掉落”的情况，向同行的女性说明“之后会拾起来的”，然后向地铁发出了出站的指令。



地铁驶出后，工作人员拿出魔术手询问该女性掉落的物品在哪里，然后女性回答道“掉下去的是人。”幸好掉落的女性及时逃进了车站下的躲避空间，在地铁驶出的时候并没有受伤。根据东京地铁公布的情报，该工作人员是4月刚刚入职的新人。

>なんだこの记事、一步间违えば人身事故なのに面白すぎるだろ。

译文：这条报道怎么回事，明明稍有差错就是人身事故，却看起来这么搞笑。

>连れの女も、そこで纳得せずにもっと粘れよ、骚げよ、もっと说明しろよ。

译文：同行的那个女的也是，不要就这样认同了，应该再多纠缠一下，再多吵闹一下，再多说明一下啊。

>ごめん、マジでコントだと思った。

译文：对不起，我当真把这看作搞笑短剧了。

>落ちた女も助けての一言くらい言えや。

译文：掉下去的那个女的也应该大声求助啊。

>物でも运行の妨げになるかも知れないのに、なぜ确认せずに发车させてるんだこの新人は。

译文：就算是物品掉落也有可能妨碍地铁运行，为什么都不去确认下就让地铁发车啊这个新人。

东京地铁在公布这条报道后，已经发布了道歉声明，并承诺将会严格管理工作人员的素质问题。总之在这次事故中，没有造成任何人员伤亡，仅仅是虚惊一场收尾，确实是不幸中的万幸。然而正因为如此，我们才能冷静地来看待和分析这起事故的整个过程：首先是在上车过程中掉落的女性，估计也是在把玩着智能手机一类的产品，精神完全集中在别处，否则一般来说是不会在那里踏空的。求助的女性估计是陷入了慌乱之中，只是喊着“掉下去了”，句子里都没有主语，然后工作人员也直接就理解为比较常见的物品掉落事件，没有进行确认就送出了发车信号。而求助的女性显然也是没有料到工作人员的应对方式，直接就给唬愣住了。但是让白菜觉得很奇怪的一点是，当时车站就没有其他乘客吗？为什么没有人去帮助说明，或按下紧急停止按钮呢？在这个事件中，我们可以总结出三点问题：1.踏空事件不仅在国内，国外也有不少，所以在进入相关设施（地铁、轻轨、升降机）时一定要先注意确认。2.任何疏忽大意都有可能导致惨剧的发生，千万不能像这名工作人员一样马虎了事。3.避难设施非常重要。

日本高考

文 山山

又到了一年一度的高考月，看着平日里只会吃喝玩乐《LOL》的一帮学生天天认真练题、背单词，想起了高考前的自己，不禁感叹道：再懒再贪玩的人也总有一两个月发奋的时候。（天之声：你确定你高考前有发奋？）两天考下来，自己带的几个高考日语的学生反映都还不错，心里的石头也落了地，就剩好好观摩一下各地的网传奇葩作文（笑）。

言归正传，最近高考话题不断，也让我想起了一则日本网站上的新闻：日本将取消高考改用择优录取制度。新闻称，有很多高材生、以及部分后知后觉却能后发先至的人才却因高考失利而从此埋没了才华。对此，日本政府计划在5年后取消全国统一高考制度，采用高中“多次考试，选优录取”的制度，以最大限度地挖掘人才。新制度将选取学生在高中期间最佳成绩进行报考，大学方面将根据综合成绩进行综合判断，必要时会进行面试和笔试，最终决定是否录取。

对此笔者不禁感叹，本来就比较人性化的日本大学入学考试制度，放得更宽了。日本现阶段高考称作センター试验（中心考试），每年1月实行，按文理科级报考专业，分为31个小科目。每个学校及专业要求的科目都不同，但一定程度上都允许偏科的存在（如文科专业数学题较简单、理科专业对外语要求较低等），笔者一个朋友乃大阪大学（日本排名前5的国立）俄语系高材生，会4门语言，自称高中数学考试没及过格……

因此，日本人考大学，如果只求名牌不论专业，完全可以选择自己力所能及的科目来考



试，只要事前做好攻略，可以很轻松地考上名牌大学（PS：在此特别推荐一部关于日本高考的励志剧《龙樱》，以后要参加高考的孩子们可以看看）。当然，要想考上东大京大早稻田这样的超级名牌，还要过大学自己的入学考试，不过一样不会对学生的全面性有特别严格的要求。

看到这里，有的同学会不会想：日本人好幸福，我也要去日本考大学，再也不用怕偏科了！不过，センター试验是针对日本人的考试，留学生是不能参加的。但是，我会告诉你们留学生考名牌大学比日本人还要容易得多么……下次再找机会专门介绍一下留学生怎么考日本大学吧。

最后插句无关的话：笔者一位去日本旅游的朋友抱怨过日本地下结构复杂，找不到地铁站口和卖票点。其实日本地下到处都有指路牌，很容易找，实在找不到的时候还可以问问警察叔叔：地下鉄の入口/切符卖场はどこですか？（chi ka te tsu no i ri gu chi/ki ppu u ri ba wa do ko de su ka？地下铁的入口/卖票点在哪里？）如果有计划去日本旅游的朋友，不放先记下这句话。（白菜：还真是毫无关系啊！）



“漫游指南针”大·改·版！原本本栏目的宗旨是评论动漫改编游戏，为热爱ACG的玩家们充当扫雷先锋。但遗憾的是，随着小编们工作量增多，花上大量时间来体验一款动漫改编游戏，然后再写下两千字左右的评论，其效率对于紧凑的刊物制作工期来说有些不合时宜。当然抛开这些场面话，也有某些协力小编因为被某些厂商的量产动漫作品给雷得再起不能的原因，使得在约稿阶段白菜就饱尝踢皮球之乐，致使本栏目一时之间陷入石化状态。

又到了新的一辑改版，白菜借此机会转变了栏目的发展方向，将栏目的主旨改为新番推荐、评析为主。算算大家翻看本栏目的日子，本季的新番也基本接近尾声了。大家追过其中多少呢？有“炮姐”就一本满足？还是谁不看《巨人》就揍死谁？有没有关心过被隐藏在神作光环之后的佳作、良作呢？想补番的话，应该选择哪些作品呢？于是本辑栏目中小编就来跟大家一起谈谈，那些4月值得一看的部分新番。

进击的巨人（全25话）

“它是猎物，而我们才是猎人！”

在以捕食人类为乐趣的神秘生物“巨人”的威胁下，人类建起了三座高墙，以牺牲自由为代价，换来了百年间的安稳生活。少年艾伦·耶格尔憧憬着墙外的世界，然而这个梦想还没来得及实现，超越外墙高度的50米巨人从天而降，轻易消灭了他所在的村庄。百年安稳毁于一旦，巨人的恐怖再次浮上人类的心头。目睹母亲惨死的艾伦在心中暗暗起誓：要将世上的巨人一个不留，全部消灭！由“最弱”挑战“最强”，不可能胜利的战争现在打响……

原作漫画出自漫画家谏山创笔下，曾获《这本漫画真厉害！》2011年少年漫画类第一名桂冠的《进击的巨人》动画化后，引起了大量新老FANS的关注。本片不靠声优、不靠卖萌、不靠流行元素，仅靠作者的功底和精良的作画，就以绝对的认知度拿下了4月最强番名号。本片的设定和剧情的走向非常棒，巨人的战斗力极强，人类在其面前无比脆弱。但是巨人也并非不可击倒的，后颈部一击必杀的弱点，带给了人类胜利的希望。然而本作中坚韧的信念、毫不退缩的勇气、精湛的身手，却都成了麻痹自身、忽视现实的罪魁祸首。在激烈的反击旋律响起时，一面面死亡旗帜也在迎风飘扬。本片含高度虐心要素，观看时要有一定的心理准备。我们也不应该忘记本片的大前提：人类在巨人面前“无比脆弱”。

而本片的另一个亮点毫无疑问是音乐。OP和ED皆是神曲不说，片中BGM非常煽情，与剧情结合得天衣无缝。可以丝毫不夸张地说，在近几年的动漫作品中，本片的音乐水准排入前三毫无压力。

顺带一说，由于阿鲁不在“新动一刻”里放



入这番，还被众编嘲笑白当了负责人（于是这货后来自己也去补番了），而平日少接触动漫的苍穹也在试看之后果断跳坑，也从一个小侧面说明了本片的魅力之高。

人鱼又上钩（全13话）

有一种动画，通常只有3～5分钟，加上1分钟出头的OP和ED，实际观赏时间只有1～2分钟左右，被广大国内ACGer亲切地称呼为“泡面番”（意思就是浇上热水，看完动画，然后泡面就可以吃了）。泡面番在2000年之后便三三两两不时有出镜，大家比较熟悉的《搞笑漫画日和》和《凉宫春日酱的忧郁》就属于这一类型。而在2011年后，这种制作方式逐渐开始流行起来，并且在2012年和当前2013年正呈现爆发的趋势。泡面番的优点，从制作角度来说成本低，不容易亏损；从观赏角度来说节奏相对紧凑，极少出现兼用卡拖时间的讨巧制作，（@日升、@东映，跪下！）而且非常适合没有足够时间看动画，只想轻松一笑的人群。事实上，近两年来泡面番这种体裁带来的收益也的确让制作方尝到了甜头。

接着在2013年4月，出现了这么一部作品，它的时长为12分钟，正常番的1/2，泡面番的两倍。对于这种时长，国内FANS就将其称呼为“盒饭番”或“泡脚番”（理由同“泡面番”）。而这里要介绍的《人鱼又上钩》就属于“盒饭番”的一次尝试。

本片改编自漫画家名岛启二的作品，是轻松搞笑的无厘头番。主人公美少女人鱼室见是操着一口博多口音，虽然看起来正值妙龄，但实际年龄已超8位数的超长寿种族。而她与爱钓鱼的人类向岛拓朗的相遇（被钓上来），让这位不甘寂寞的爱现、爱耍宝、爱赶潮流的美少女人鱼终于找到了一个宣泄内心感情的渠道，而我们也通过拓朗的视角，了解到发生在大海（森林、高山）深处那些无厘头的故事。例如浦岛太郎传说也有另一种现实社会经济学版本，例如室见的同伴莉薇亚，其实是圣经中记载的，毁灭了姆大陆的巨型海龙“利维亚桑”（莉薇亚+“桑”）……总之，12分钟压缩起来的紧凑节奏，加上弥补了通常泡面番的意犹未尽感，《人鱼又上钩》是大家放松一笑的极佳选择。

另外OP曲中歌词“大变だ、大変だ、人类はみんな大変だ！”于在线弹幕视屏网站上被空耳为“大变态、大变态、全人类都是大变态”（tai hen da→tai hen tai），也是只属于本片的靓丽风（dan）景（mu）线（wang）。



4月新番小总结

本文原本计划写4部新番，分别是最强番《进击的巨人》、无厘头番《人鱼又上钩》、根据游戏改编的声优轰炸番《恶魔幸存者2》和脱出俗套的轻小说后宫番《我的青春恋爱物语果然有问题》。但是看看前两者发现字数几乎没办法减下来，碍于篇幅只能割爱了。《恶魔幸存者2》的看点在于大量知名声优阵容，高能的ED画面以及隔三差五的便当；《我的青春恋爱物语果然有问题》虽然看上去似乎是常见的轻小说校园爱情作品，但主人公比企谷八幡独立奇行的思考方式和拆旗能力，又让这部作品有别于大多数校园轻小说作品，让人眼前一亮。至少别的作品主人公大都是意识不到自己插了恋爱旗，而他则是能很快准确意识到这一点，并自行将其拆掉，有效遏制了弹幕网上后宫番中FFF团和火刑架的增长趋势。

当然除去上述作品外，4月的《革命机》、《翠星之加尔刚蒂亚》、《某科学的超电磁炮S》、《变态王子与不笑猫》、《约会大作战》、《悠悠式》、《打工吧！魔王大人》也都是值得推荐的强档。不过考虑到瞩目程度和个人因素影响，就不在白菜的优先推荐名单之中了。而《潜行吧！奈亚子W》的表现个人认为有些令人失望，第二季除了画质保持高水准外，活泼明朗的节奏变得拖沓起来，而其他作品的梗夹杂数量过多，完全失去了看点。至于《写真女友》嘛，只能说是配合游戏发售而打造的作品，素质也就那样，由此可见将其做进“新动一刻”的那谁，选材简直弱爆了……

数码酷

栏目主持：LIKY

近年来，不少IT公司都开始搞起硬件市场，这期的数码酷就有好几个这样的新闻，而其中酷洛洛对小米电视还是颇感兴趣的，不知道跟小米联络的话，能不能搞一台评测品来玩玩呢（众编：我们可是掌机刊物啊混蛋！）。

Surface降价，RT仅售99美元，PRO399美元？



微软Surface平板推出之后，销量就一直不理想（其实是RT版），尽管微软每每对外表示对其信心十足，但口里说的和手上做的却是完全不同的事情，之前其实微软就已经推出过许多促销政策，希望能够换回Surface的销量，例如在教育市场上对学生和教师提供十分优惠的折扣，不过作用依然甚微。在日前的WPC（全球合作伙伴会议）博客上，微软宣布凡是参加下月召开的WPC全球合作伙伴会议的与会者，都能够以99美元（约607元人民币）的超低价获得一台64GB的Surface RT，并且还附赠Touch Cover，此外还可以以399美元（2446人民币）购得128GB的Surface Pro。虽然说的确是降价，但对象和之前的教育群体一样较为狭窄（甚至还不如前者），不过估计再过不久，微软看见自己这个“拳头产品”卖不出，总有一天会软下来的。

小米不仅有手机，还有笔记本和电视？





美国有乔布斯，我们中国也有“雷布斯”，雷军的小米手机火得不得了，累计消费者数量方面可以说是足够了，因此雷军开始进行下一步策略，进一步涉足消费数码市场。前段时间微博上用户曝光了一张小米笔记本包装盒以及其概念图，更声称该笔记本将采用Intel最新的Haswell家族的Core i7处理器（小编上辑已经和大家介绍过采用该CPU的笔记本的表现力），并且搭载NVIDIA GTX 660M独立显卡。



■传闻小米电视的背面照。

而从爆出的照片中显示，这个“小米笔记本”的包装盒材质似乎和小米手机的包装盒一模一样，而且还印有Intel的Logo，至少可以证明这款设备搭载的的确实是Intel处理器。



■小米电视的包装箱。

猛料不止于此，随后微博上又有人爆出小米电视的包装箱照片。从照片中看，这台传闻中的小米电视型号为L47M1-AA，尺寸为47英寸，分辨率达到1080P级别，支持杜比音效、dts数字化影院系统，并且内建Wi-Fi同时内置米联等应用。据称小米电视将会在今年8月16日发表，同时被曝光的还有小米电视的背壳照，我们从照片中可以看到，该电视的背后刻有小米的LOGO，看来似乎还真是那么一回事。酷洛洛最近自从给二老买了台电视之后，对智能电视也开始抱有兴趣，这个小米电视看来真可以关注一下。

360 推出随身 Wi-Fi，19.9元的无线网络分享器

各位不要以为这是微软X360推出的产品，其实这是国内著名防毒软件厂商360（我说360安全卫士大家应该知道吧）推出的一款数码硬件。虽说对于具备无线网卡的电脑来说，大多都可以实现无线热点分享功能，不过要实现这个功能往往需要借助第三方软件或者一些较为复杂的系统设定，对于一些不太擅长系统操作的小白用户来说，要他们去研究怎么设置无线网络热点，是一件比较困难的事情。为了帮助这些用户免去烦恼，360在近日推出了一款名为“360 随身 Wi-Fi”的产品。从本质上讲，它其实就是一个能利用USB 2.0 接口将电脑端有线网络转为无线热点分享的无线AP（大家可以理解成无线路由器），其最大的卖点当然是即插即用，而且体积很小，便于携带。作为一款产品，如何去满足一部分用户的需求，并且将这需求的完成达到极致，这就会是一款好产品，到底这款随身Wi-Fi会是怎样的一款产品，就由消费者去证明好了。（不过酷洛洛明显不是这类消费者……）









盛大 GEAK 发表首款智能型戒指 GEAK 魔戒，待机时间 99 年？

国内著名游戏公司盛大，旗下的果壳电子（GEAK）是他们跨界走向硬件市场的先锋军。日前，盛大GEAK举行了一场产品发表会，在现场他们发表了微单级拍照手机GEAKEye、高端旗舰手机GEAKMars，以及此前已经曝光的智能手表GEAKWatch，不过最吸引人眼球的，算是图上这款GEAK魔戒。因为相比之前的智能手机和智能手表，GEAK魔戒可以说是世界上首款智能型戒指。不过GEAK魔戒和我们印象中的智能设备有点不同，并不是一般的交互式产品。GEAK魔戒主要用来储存个人信息以及身份认证。如果大家对这个概念不太明白，以下官方的用途解说可以让大家对其有所了解：利用GEAK魔戒，我们让手机辨认戒指并自动解锁，例如只要用戴戒指的手拿着手机，屏幕就不会锁上了，此外还能用作交换联络人信息（电子名片）等。说到续航能力，官方提供的数字是99年，对，不是99小时、也不是99天、而是99年，如此一来各位就不用担心它没电了。目前GEAK魔戒只能和通常的GEAKEye以及GEAKMars搭配使用，不过在今年11月起也可以支持三星、小米以及Oppo等手机。GEAK魔戒将于8月8日接受预订，价格为199元人民币，搞不好有了这玩意，以后编辑部就不需要用门卡咯（笑）。









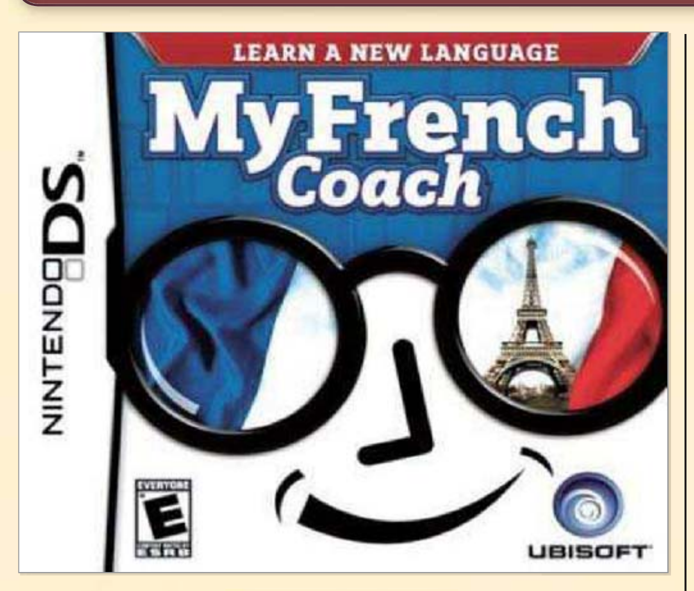


很高兴在《游戏边缘地》与各位读者朋友再次见面，上次笔者为大家介绍的是一款学习日语的应用软件游戏，不知道对您是否有帮助呢？其实这个系列除了学习日语以外，还有针对其他语言的版本，像法语、西班牙语、德语、意大利语这些都包括在内，就读外语专业或对自学语言有兴趣的读者朋友可以把这些应用软件游戏都找来试试。

栏目主持 乌冬
文 koflover

学习新语言 我的法语教练

Learn a new language - My French Coach



软件介绍

这次介绍的《学习新语言 我的法语教练》是上次《学习新语言 我的日语教练》的姊妹篇，因为两款游戏的结构内容基本是一样的，上手难度应该会低一些。笔者之所以选择法语学习软件，是因为法语在世界上的使用频率还是比较高的，在国内的小语种学习中占据着主流地位。当然无论哪个小语种都有一定的局限性，学哪种语言更大程度上取决于自己的兴趣爱好。另外在这里还要说明的是，《学习新语言 我的法语教练》以及整个系列游戏，都是针对英语母语人群，我们要使用的话必须先掌握一定英语基础才行。



法语教室

玩家在进入游戏后需要先输入姓名（昵称）、性别、国籍等个人信息，接着再进行一个法语能力测试。该测试只是为了检测玩家当前的法语水平，如果玩家有一定法语基础的话，就可以跳过前几课的基础学习内容。而零基础的玩家也不必抱有什么压力，测试问题答错的话就正好从零学起。由于听力是语言学习的重要组成部分，所以建议玩家用NDS来玩这个游戏，并且把耳机插在NDS上来进行听力部分，毕竟模拟器的音质和NDS外扩喇叭的效果都不是很理想，在学习基础发音时如果听错了就不好了。





课堂学习（Learning）

该模式一共分为四个学习环节，其中第一环节又分为16个课程，只有当玩家完成第一环节的所有课程时，才能进入第二环节的部分。由于笔者对法语一窍不通，所以无法判断这款应用软件游戏究竟能使玩家的法语水平达到什么样的程度。但有一点可以确认的是，如果把这些课程都学完，平时显摆几句是完全够用了（笑）。

这款游戏中的第一课内容是学会从1到10这些数字的读法和写法，另外还涉及到与数字有关的短语。虽然课程内容不难，但掌握好每个数字的准确发音还是相当关键的。游戏中的复读功能在这里起到了很大的作用，玩家可以先通过NDS的麦克风录下自己的发音，然后再对照系统中的标准发音，从而对自己进行纠正。





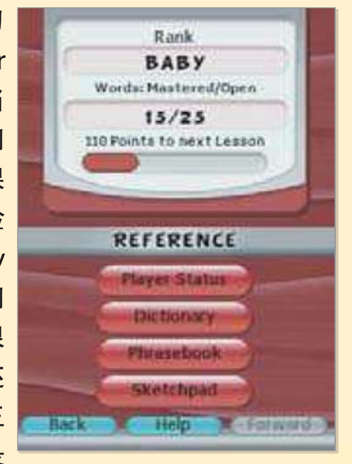
趣味游戏（Games）

这个模式一共收录了8种趣味小游戏，都是与法语学习有关的。一开始玩家只能选择“多项选择”和“单词打地鼠”这前两个游戏，其他的游戏要随着课程的深入进行后才可以解锁。“多项选择”其实就是游戏一开始时的小测验，用来巩固单词倒是可以，但谈不上什么趣味；而“单词打地鼠”则是要选择与提示英文单词同义的法语单词，并迅速击打带有这个单词的地鼠。





应用功能（Reference）



这里包含四个与学习有关的应用选项。Player Status是用来查看玩家当前的学习进度，比如单词的掌握程度、已解锁的课程和趣味游戏、每次测验的成绩等等。Dictionary包括了英法词典以及生词本的功能，对背单词有很大的帮助，而且随时还可以用复读功能来纠正发音。Phrasebook收录了常用的短语和句型，同样也包括生词本和复读功能。Sketchpad则是供玩家书写练习的手写板功能。

游戏设置（Option）

在这里玩家可以进行麦克风和声音的设置、调整游戏难度以及删除游戏存档等等。

“最美的语言”

可能不少人都听说过“法语是世界上最美的语言”的说法，但这句话其实出自于法国作家都德的《最后一课》，在初中语文课本就收录过这篇文章，原意只是为了激发孩子们珍惜母语的爱国热情而已，但后来被不少人所误解。其实一种语言优美与否，完全是萝卜白菜各有所爱，并没有“最”字一说。比如很多学习英语的人会推崇字正腔圆的伦敦音，但看惯美剧的人可能更喜欢生活化的美音，如果真要选一个最“美”的语言，恐怕只能是每个人自己的家乡方言吧。

法语的发音较为连续和平稳，这一点从法语歌曲中我们也能体会一二，但如果我们看过一些法语原声电影的话，也会发现法语并非都那么“抒情”，尤其在情绪激动时讲出的话还是比较生硬的。就笔者个人之见，一种语言听起来是否悦耳，要取决于它要表达的内容和环境。比方说网络上著名的搞笑段子“元首的愤怒”系列，虽然饰演希特勒的布鲁诺·甘茨所讲的德语我们一句也听不懂，但他精湛的演技却给观众留下了深刻的印象，大家对该片段百看不厌，自然就能记住“我到河北省来”这些桥段了。这样的例子其实还有很多，比如曾经大红大紫的《甩葱歌》，让大家觉得“原来芬兰语也这么好听啊！”。无论是哪种语言，只要我们能用心去体会，一定能感受到它所蕴含的魅力。



▲相信不少人能把这段台词的发音模仿几句。



话说之前广州举行了一场名为“良心展”的小型动漫展，正好当天小编认识了一位可爱的萌妹子，于是就带上“游俏小筑”给大家介绍一下，不过想不到这妹子比酷洛洛还要汉子。正因为如此，这次栏目的对谈，也算是酷洛洛采访妹子以来最没节操了……

猫梓

昵称：猫梓
年龄：22岁
身高：156cm
生日：11月3日
职业：企划宣传
星座：天蝎
性格：时而少女时而汉子，两者交替出现，疑分裂症状
喜欢的游戏：《剑侠情缘三》、《找你妹》、《超级马里奥》、《泡泡龙》等
喜欢的动漫：
腐向——《loveless》、《黑执事》、《捉鬼天狗帮》、《闪灵二人组》、《XXXHOLIC》等
宅向——《俺妹》
猎奇向——《绝望先生》
少女治愈向——《龙与虎》、《那朵花》、《夏目友人帐》、《变态王子与不笑猫》等
喜欢的颜色：红绿，黄蓝
喜欢的电影：《致命ID》、《这个杀手不太冷》、《少年派的奇幻漂流》等。
喜欢的音乐类型：轻快，治愈，诡异（我真的分裂）。
喜欢的异性类型：蠢与智慧并重
口头禅：XX、XX、XX等（皆被和谐）

游俏小筑

猫梓：《掌机王SP》的读者你们好，我是猫梓，是个伪少女真汉子。

酷洛洛：猫梓你好，为什么说自己是伪少女真汉子呢？

猫梓：因为我不说话的时候，或者文艺心起装X的时候，还是少女模少女样的，一旦被撩起，就各种控制不住暴走掉节操，所以江湖人称汉子无误。

酷洛洛：那你比较喜欢自己哪一面呢。

猫梓：都喜欢，都是真的我（仰面45度望天）。



酷洛洛：我看猫梓你看的动画类型还挺多的，又是腐向宅向猎奇向，最近主要看哪些番？

猫梓：《变态王子与不笑猫》，《俺妹》被剧透了没心情（喂），准备看《进击的巨人》。

酷洛洛：……居然是后宫向。

猫梓：我还萌过《犬神》我会说吗……其实有时一下被戳萌点就不大介意是什么类型了，绝对不是因为我博爱。

酷洛洛：博爱也没什么不好呀，这样和同好聊天话题也多嘛，我也是几乎什么片都看。

猫梓：哦？什么片都看？（斜眼，猥琐笑。）

酷洛洛：现在晚上十点半，我在吃着飞碟炒面看《美食刑警立花》我会到处说么（笑）？

猫梓：我以为你正看英文+数字.avi呢。

酷洛洛：……这段话估计出不了街了。





酷洛洛： 之前和你聊的时候，得知你还做过撰稿人，猫梓平时擅长写些什么呢？

猫梓： 我以前写轻玄幻小说的，现在偶然会写些杂志主题或者栏目稿，偏向随笔类吧。

酷洛洛： 这让我想起大学时代的一位室友，某天突然间就在网上连载起小说……小声问一句，猫梓的小说，一般是正常向还是腐向……

猫梓： 正常的啦，不然杂志刊登不了呀，当然里面的擦边球就由不得他们控制了（嘘）。

酷洛洛： 可惜我们是游戏为主，不然真想给妹子留个位置写篇看看。

猫梓： 那向主编申请个人生咨询栏目吧，我这边一堆玩游戏的阿宅，随时可以贡献出来（喂）。

酷洛洛： 如果各位读者咨询都是求你们妹子的联系方式怎么办？

猫梓： 我是妹子吗（狰狞笑），汉子的联系方式要多少有多少，我的Q群里很多好孩子（继续狰狞笑）。



酷洛洛： 关于你喜欢的异性类型，不知道有没有例子可以举出来呢。

猫梓： 理想中的话当然是大吉（《白兔糖》里面的一只大叔）！就是外表不出众，不是很聪明，但是为了心爱的人却可以努力去创造条件。

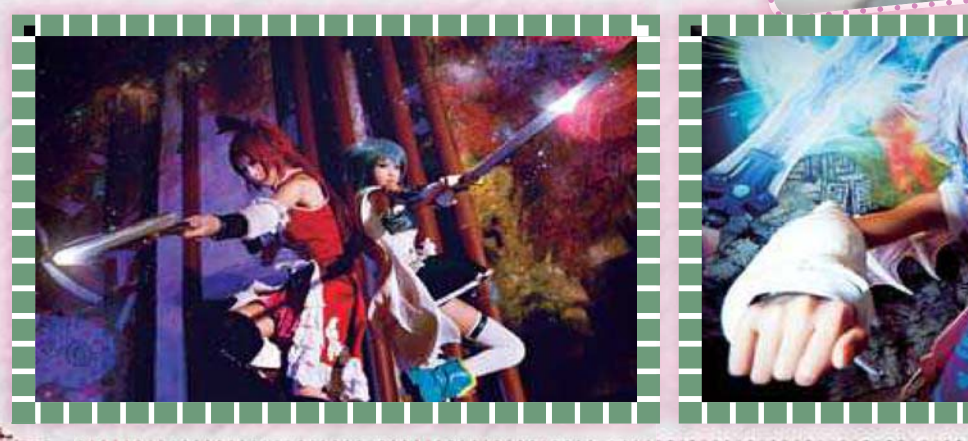
酷洛洛： 听说天蝎座的同学都是敢爱敢恨的，猫梓遇到这类异性的话，会考虑主动出击么？

猫梓： 我家汉子就是天蝎座，就是我主动出击的。在恋爱上，我是汉子心无误（吹口烟）。

酷洛洛： 发现名花有主，小编泪奔。

猫梓： 我还有妹子的，别伤心，你可以尝试做我妹子（继续吹口烟）。虽然已经有大婆二奶了，你做个小三凑合吧。

酷洛洛： 别这样（脸红）……





酷洛洛：好了，时间也过得差不多了，最后有劳猫梓和大家说几句话吧。
猫梓：（妹纸粉红脸）谢谢《掌机王SP》的这位美丽小编给了我展示自己，还有和大家说话的机会，嗯……希望大家喜欢我的作品，以后要是出周边的话多多支持哟（汉子有码脸），如果你对捡肥皂什么的感兴趣的话，就加入我的进击群312716647吧，不会让你失望的（狰狞笑）。
酷洛洛：哇，Q群都出现了，另外吐槽下我怎么美丽了（掀桌）！
猫梓：你过来捡个肥皂就知道（瞄）。







游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。
任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。
任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。
联系E mail：pgking@263.net







这一转眼，2013年过去了一半。虽然过去的半年游戏大作来得不那么密集，但可玩可深挖的还是非常多的；而E3上为我们带来了即将到来的游戏大潮，其中有让你动心的游戏吗？如果有的话，趁新作发售前，抓紧把正玩的游戏给填坑吧，这样我们才能更加坦然地在新游戏发售后全身心地投入其中。接下来，就开始我们的“掌门人”互动吐槽吧！

买书

某日去报摊买《掌机王SP》的时候，碰到心仪的妹子在那里买杂志，于是上去搭讪，聊着聊着，我习惯地把手伸向放《掌机王SP》的地方拿了一本，然后付了钱和妹子离开书报摊，最后回到宿舍一看，拿得居然是本动漫杂志……最后说了好多好话，才给我退了，唉……

柳州 小包

阿鲁：去报摊就能碰到心仪的妹子？有点意思。

马修：你当时到底有多心不在焉……

白菜：泡妹子就泡妹子，下次专心一点。

苍穹：还好你顺手拿起的不是《花花X子》类的杂志，不然妹子会怎么看你？

只言片语 等待HD版《FFX》的漫长日子真是伤不起……（厦门 包子）

（该话题由福建厦门读者 包子 提供）

掌门话题

同样的掌机买得最多的是哪一部，为什么会一买再买？



只要不是用坏了，一般都不会买第二台的吧。本人算使用比较小心那种，只有PSP被盗过一次，所以补了一台。

苍穹 自己的大部分主机、掌机（包括俄罗斯方块机）都只拥有过1台，毕竟只要使用得当的话，游戏机的服役期限还是很长的。目前只有PS买过两台，第一台老机型是卖掉积攒的邮票后买的N手货，机器已经被转手过多次了，质量可想而知。坏掉后又攒了很久才够钱买了一台PSone，该机器至今仍可使用。最近倒是有意向再买一台PS2，毕竟上面想补的经典游戏太多了，经济允许后发现时间才是大问题啊……



也就PSP买了两台，原因很简单，第一台坏了……家用机PS3倒是买了两台，买第二台的原因是为了《FFXⅢ-2》购入的限定版主机。



买过两台的主机只有PSP，因为老的PSP-1000用了好久，毛病也渐渐多了起来，就想换台新的。开始看中的是《MHP3》的限定版主机，可惜预订的那家店临时坐地要价，所以就没买成。后来受阿鲁怂恿买了一台《AKB1/48 星恋之梦》的限定版PSP，换PSP的事也就算是落实下来了。



家里至少有两台老旧的FC，第一台是亲戚送的，坏掉之后父母又买了第二泰，目前第二台也不能开机了，要是还能买得到就好了，还想再买到一台可以和爸爸妈妈像小时候一样一起玩了。



NDS买过两台，也是因为丢过一台。PS2买过两台，第一台被同学玩足球玩得光头报废了。前段时间本来还打算买《真Ⅳ》限定版的，不过从日本运输太过麻烦，怕因为内置电池被扣押，虽说不至于充公吧，但来来回回很耗时间精力，所以就作罢了。



我买得最多的游戏机应该是NDS了，从初版到NDSi LL每个版本都有，而且NDSL因为把妹被反被把走、NDSi LL由于被偷最终还各入了两个，之所以每部都买，是NDS到NDSL以及NDSi到NDSi LL带来的体验进化太大了。而NDSi相对于NDSL并不算大，但那个时候我的NDSL不见了……不过在买来NDSi后就在座椅下面找到了。

奖杯坑

首发时入的PSV，在前半年游戏稀缺时能把每款游戏都完美，之后渐渐麻木了，到现在已经留下了众多奖杯坑。接下来还有许多作品涌现，加上PS3上的万年坑，总觉得这辈子都补不完了啊……看来奖杯这种东西还是要随缘吗？

海宁 诺克特斯特莱夫

苍穹：奖杯毕竟只是游戏的附属价值，而在一款游戏上寻求的满足感也不是奖杯所能衡量的，只要不是重度奖杯控或强迫症患者，对“坑”相信都能够泰然处之。



白菜：泰然处之状态中。

马修：怎么说来着？虱子多了不痒，债多了不愁，对于游戏玩家来说，当坑多到你彻底没法去填的时候，相信你会和众小编一样泰然处之的。

熬夜后调节

值了半个月早晚新闻班，每天早晨4点半起，难受，吃不下东西……请问小编熬夜后怎么调节的呢？我现在精神不好，食欲不振。

石家庄 Lininter

白菜：好好睡一天后，慢慢把作息时间调整回来。希望能帮到你。

苍穹：连续熬夜确实容易影响食欲，我最近饭量就小得可怕，好不容易增长的体重又落回去了（抹泪）。

马修：为啥我熬夜通宵对食欲没有任何影响……好吧，熬夜通宵总之对身体是不好的，要么如苍穹那样影响食欲导致很瘦的，要么如我这样不影响食欲而边熬夜边吃导致发胖的（同抹泪）。

只言片语 《噬神者》一直都很棒，期待PSV版。（上海 Soldier）

感觉真好

花钱的感觉真好，尤其是在痛苦地存过之后……

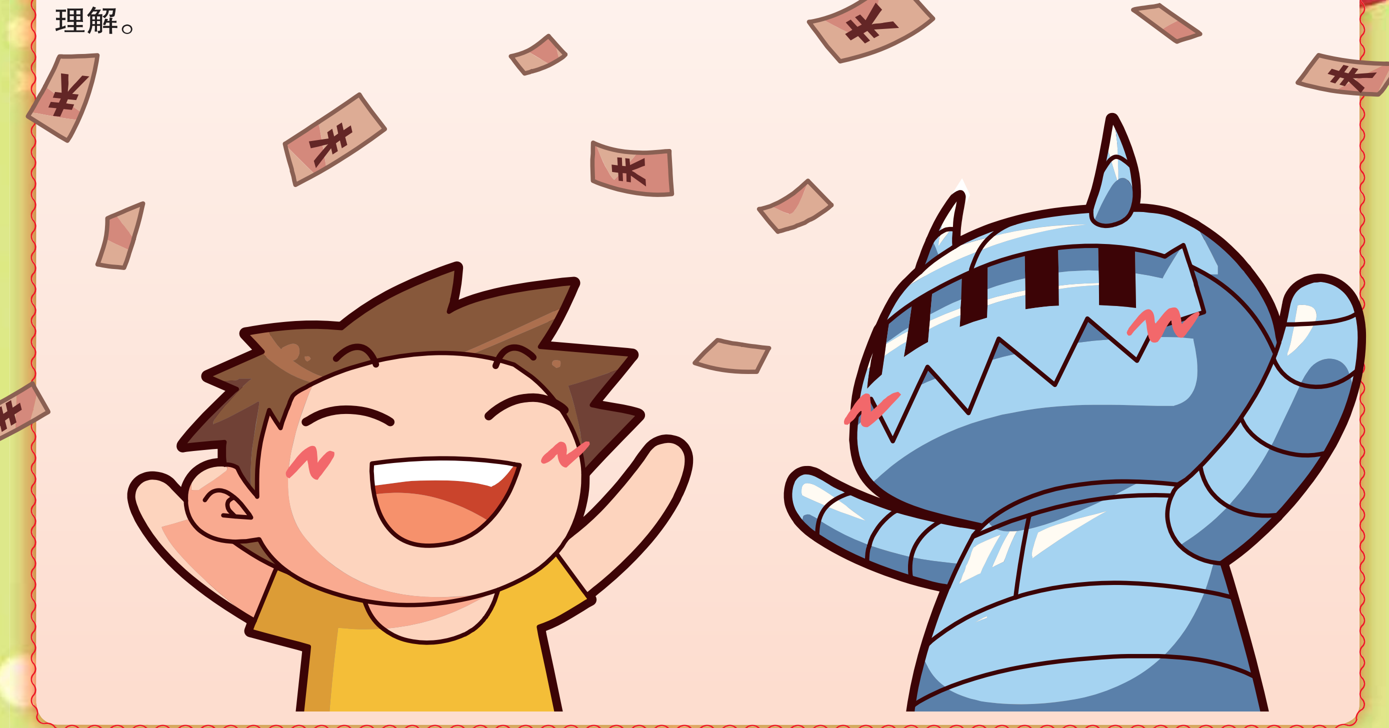
温州 孙浩然

马修：同感同感，就是那种苦尽甘来的感觉——虽然我从来没成功存钱过，但是我能理解。

半夏：鲁叔，你找到同伴了。

阿鲁：比起花钱，我明明更喜欢看别人花钱的！

白菜：鲁叔你把钱给我，我花给你看，保你满意。



没进步

放了10天的清明假，感觉整个人都散掉了，花了不少钱出去玩，甚至无聊到去找朋友一起玩FC和街机的模拟器，当年玩不过的游戏至今仍玩不过，这不是完全没进步嘛！哭哭哦……

苏州 血祭狂歌

苍穹：以前大学时休寒假暑假，回家后必定要进行的娱乐项目就是和好友们一起玩FC和街机的模拟器，这种并肩而坐、众乐乐的感觉，不是网络联机所能替代的。

白菜：好奇怪，以前我也干过这事儿，不过能够很直观地感觉到自己水平进步了。

阿鲁：原来清明是放10天假啊！

马修：这种假期待遇不会是学生党专有的吧？

不小心

清明时候花了1半的时间打完了《P4G》的一周目，前前后后花了93小时。但是第二天手贱，备份存档时不小心把电脑里33小时的存档覆盖到了P酱里。然后……清明节就废了。

北京 政宗SAMA

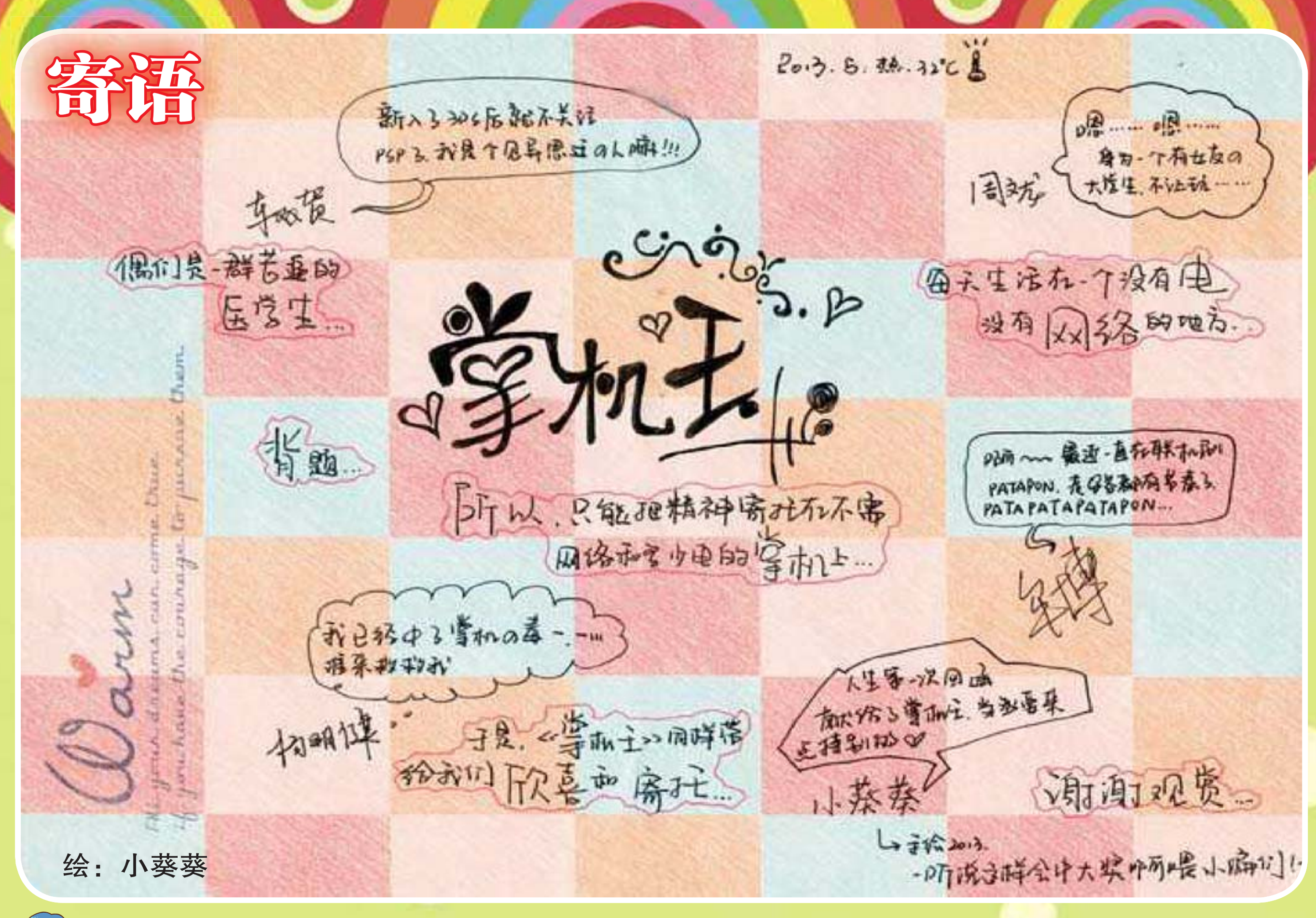
阿鲁：清明节一半的时间=93小时，再加上每天休息几个小时……你们的清明节果真有10天假么！

白菜：鲁叔的算法有问题，清明节前该玩家也有可能早有存档。应该这样算：93小时通关时间–33小时存档备份=清明剩下游戏时间60小时，折合熟练度加成应该差不多55小时，而这是一半的假期时间。假设每天玩12小时左右，可推论出差不多为5天时间……咦？

马修：看到计算过程眼睛就变螺旋状的只有我一个人么？话说不同地方的清明假期的时间应该也不一样吧。

只言片语 新怪新武器，期待《MH4》，不解释！（佛山 潘绍熙）

寄语



绘：小葵葵

马修：字和花纹与纸的背景配合下显得非常漂亮，内容也相当有趣哦。

坏习惯

以前拿到《掌机王SP》总是从第一页开始看，后来中过几次奖、刊登了我几次发言后，就先看封二有没有中奖，然后马上翻“掌门人”看有没有我自己……

新昌 小黑

苍穹：算不上坏习惯，我就喜欢从后往前翻，感觉更容易校对出错误。

阿鲁：都是奖品惹的，就不看看自己有没有上交流空间么？

马修：以前调查过，有这种阅读习惯的读者绝不止小黑同学你一个。

热情下降

感觉自己对单机游戏热情下降了，情愿和朋友打打球或玩《三国杀》，也不想一个人玩游戏，怎么破？

呼和浩特 Kellen

阿鲁：整天腻在游戏里谁也会厌，干干别的也挺好，随自己的想法吧。

乌冬：不想玩单机游戏的话可以试试联机游戏，如《怪物猎人》、《灵魂献祭》什么的，独乐乐不如众乐乐嘛。

白菜：这并不是什么坏事，不用那么纠结吧，顺其自然就好啦。

马修：其实是一种疲倦的表现吧，我2008年有段时间也是，忽然就是不想玩家用机或掌机游戏了，调解下打游戏的节奏很快就又恢复兴致了。

快速填坑

一个星期内填完了以前遗留下来的四个游戏坑，打通最后一个游戏时忽然感到无比空虚，估计是好累，感觉不会再爱了……

湛江 许耀明

白菜：快去跟朋友打打球或玩《三国杀》吧。

半夏：毛老师还真是现买现卖……

马修：慢慢打撒，又不像小编有工作原因。这么赶命般地玩，不自觉地就会把玩游戏当成任务，而任务完成后自然是想松一口气而不是继续开始新的任务——这便许同学和大多数玩游戏玩到感觉疲倦的原因。

只言片语 期待在《灵魂献祭》中文版中看到魔法与各种怪BOSS的故事。（武汉 舒宅）

微生活

春梦系列

马修整理204辑小编寄语后把鲁叔的第一条发到腾讯通。

马修：鲁叔的“AKB春梦”小编寄语竟然成系列了。

阿鲁：本来就是上辑没上的。

半夏：下辑继续……继《深爱》专栏之后的又一专栏。

马修：于是以后小编寄语也将是继金手指原理、破解教程、纯表格类研究后的又一大校稿头疼栏目了。

毛老师品《柯南》



白菜：《柯南》真是智商轰炸GAME，一大群恐怖分子占领了大楼宣布他们劫富济贫，只要抓住几个特定的有钱人就保证其他平民的安全，然后所有平民就帮助他们搜索那几个有钱人了，主人公一行瞬间就要敌对所有的民众——柯南和平次有默契就算了，少年侦探团这种卖萌团体也能神配合，拆除炸弹什么的……

半夏：柯南和平次有默契就算了……脑内循环这句话。

胧月：柯南不一向这样?

苍穹：剧场版都走动作片路线了， 毛老师你就不要要求太高了。

半夏：默默抱走平次……

洗地的毛老师

“漫游指南针”的LOGO，在某次白菜为某事寻找原因时，被苍穹发此图，并命名为“洗地的毛老师”。



希望是别人的故事

半夏：昨天3点到5点，我在打游戏，不过打着打着睡着了，3DS没电了，于是今天一早我哭都哭不出来……

苍穹：这真是一个悲伤的故事……

阿鲁：这明显是抄袭回函表上的内容!

半夏：我也希望这是别人的故事。好在这游戏（《真・女神转生Ⅳ》）存档频繁，我也只丢了最后1小时的记录，不幸中的大幸，提醒大家珍爱存档，睡觉记得插电源!

没空

白菜：《英雄战姬》这个游戏应该拿给鲁叔来做，这是他最喜欢的游戏。

阿鲁：两个字：没空!

白菜：发售日都还没公布，你TM就没空了

人民艺术家

苍穹：咕噜姐在看204辑光盘的鲁叔大抽奖。

半夏：咕噜姐笑死了。

苍穹：人民的艺术家——鲁叔。

大分县

胧月：第一次邂逅信了大分县的毛老师，帮我开拓了新地域，真会挑地方！你们这些只会挑东京、京都、顶多加个北海道的真是俗透了。

白菜：（得意地）哼!

苍穹：我就认识那一个地名啊，而且都没踏上过日本的国土，不像总监大大……

半夏：多换几个地点有新拼图，谁去换个广岛长崎?

胧月：广岛长崎也俗——大分县，我第一次知道有这地儿!

马修：我也是……

只言片语 《口袋妖怪 X・Y》，永远不变的经典！（湛江 哆拉A梦）

倒霉透了

前段时间好不容易下定决心买小V，过后却不小心摔断了一只手。小V到手了，叫我怎么玩，呜呜呜呜呜呜……

柳州 潘鹏泽

白菜：除了ACT、FTG和SPG等强调协调性操作的游戏外，还有不少可以单手操作的游戏，例如文字AVG和战棋SLG等。开新坑吧少年。

苍穹：近期我一个玩游戏的朋友也是伤了手，还是建议先养好伤再玩，身体要紧。

阿鲁：断手怕什么，想当年咱还不是一样在断手的情况下狂打《CS》，打着打着手就好了。



马修：NDS以前的掌机还真都可以单手玩，不过现在的么……嗯，还是老老实实养伤吧，也可以先用来看片的说。

202调查之你想看到的专题企划内容

来一发《真・女神转生》的系列回顾吧！

湛江 五步上篮

《塞尔达传说》的。

天津 ZERO

开一个游戏厂商内部资料的专题。

西安 Olajuwon

关于多平台移植游戏的。

深圳 make.z

游戏中的各种奇葩怪物们。

苏州 秋夕同月

游戏文化或名人的游戏生活。

呼和浩特 巍巍

《怪物猎人》、《高达》以及《口袋妖怪的》。

上海 巴纳吉

PSV、3DS的相关专题。

济宁 小海猪

游戏人物的特殊能力。

上海 夜见の黄昏下

《生化危机》的专题吧，大爱！

高州 荣爷

马修：所谓的集思广益啊，各位的专题建议中不乏优秀的点子。而这个调查也并没有因为我们这里刊登两辑就结束，以后也请大家在回函表上继续将你想看到的专题告诉我们！

203调查之父亲节、母亲节的难忘经历

母亲节那天，因为学习和游戏问题与老妈吵了一小架，持续冷战了几天（明白这样没良心，可还是会冲动），母亲节当天我仔细想了下，冲了杯奶茶送到坐在沙发上的妈妈旁边，说了句："快喝吧，别凉了……母亲节快乐！"然后，然后就和好了。

大连 凌随意沫

记得小时候送妈妈一张贺卡，妈妈激动得把我抱住了。

庐江 Allen

妈妈允许我玩一天掌机……

武汉 小枫

第一次和母亲网购了两辆动漫折叠单车，一起开了出去，母亲节让我难忘。

桂林 仔仔

倒是每次都会用饮料当酒和老爸老妈干杯……

天津 才子

小学时送妈妈一个八音盒，妈妈开心地把我抱着……

庐江 MYLOVE后宫

没有替父母过父亲节母亲节的经历，但是记得曾在小学时的妇女节送过母亲一瓶葡萄酒……后来断断续续地送过一些小礼品，结果却变成了自己的玩物了。

庐江 TK

16岁那年母亲节我用自己存下来的600多元零花钱给妈妈买了一个皮包，这也是我第一次给妈妈买了一件贵重的礼物。虽然最后被妈妈批评了，但心里也是舒服的。

天津 牛牛

父母都正常上班，我受到电视广告和亲戚的传教，下楼买了两瓶罐头——罐头真心贵啊！

沈阳 赛伯拉斯

作为一个父亲，为有一个很懂事的女儿而感到骄傲，因为今年父亲节那天女儿对我轻轻说："爸爸，父亲节快乐！"我感到很欣慰，虽然没有收到礼物，但我已经很满足了。

上海 顾春军

只言片语 《噬神者2》上PSV，画质一定美极了，手感也值得期待。（北京 丝儿）



庐江 badboy

马修：哎呀，竟然是在PSV的小新。

苏州 蒋恺鸿

马修：头上的萌物看起来像海豹啊。



汕头 林少忠



马修：看着像熟睡，但额头上的，到底是太阳图案还是子弹洞啊……

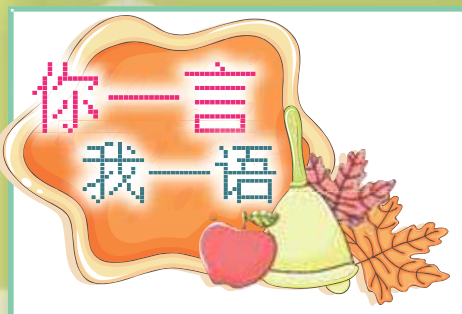
马修：线条干净利落，帅！

兴宁 静妃



乌鲁木齐 鱼梓酱

马修：初音不管怎么变形，都还是那么萌。



又要考试了，又是日语1级、又有英语6级，还有些乱七八糟的专业课考试……头大！

上海 郑一帆

马修：能同时考日语1级和英语6级，我觉得这本身就说明你很强了，都通过了吧？

一机友手残把他的PSP-3000弄成砖了，嗯……该说是喜闻乐见么？

贵港 虚伪熊

马修：话说，“掌门人”很久没收到玩家们反应PSP变砖的事了……

PSV、3DS LL都降价了，我的一些同学开始不吃午饭了，真是苦命的孩子啊。

湖州 小云

马修：这……尽量别耽误午饭嘛，早饭吃好、午饭吃饱、晚饭吃少——真想攒钱可以在饭钱上缩水、比如从肉的换成素的，但尽量别不吃午饭。

掌机真的会退出游戏市场？作为掌机控，表示担心啊。

南宁 莫景帆

马修：面向专门群体的东西都不会有问题啦，包括之前被担心的相机、电视机乃至家用机等，所谓的退出不过是一些人的愿望而已，不必当真。

要毕业在准备毕业论文答辩，毕业后的前途还不是很确定，有一位长辈还给我介绍女友，非常烦人，天气又热，真是不爽……

太原 我爱肉丝面

马修：没有女友的话就坦然去认识下呗，万一看中了，什么毕业答辩、天气热什么的不爽都会被抵消掉的。

这周我桃花了，竟然有两个妹子向我表白（我真不是来晒的），可一个是我暗恋的人，一个是我的机友，这让我情何以堪。

宁波 稀幻

马修：某种意义上说，比起单身，桃花运扎堆更糟糕，因为这往往会同时毁掉多个可能。好好考虑一下吧。

掌机就是要激烈的突突突才够抢眼！所以我期待PSV的《杀戮地带》，虽然这货现在还没有……

汕头 Melmen

马修：这是200辑回函表上的内容，本届E3后，我想Melmen同学一定开心得不得了。

电脑死机，有一次我一开它响了响就黑了。怎么办？我没钱换电脑啊，小编有没有什么办法让它回光返照一下？

广州 影子

马修：看样子是硬件问题了，如果没钱换电脑就拿去修吧，花不了多少钱。

寄回函抽中了奖却没地方收邮包怎么办？学校的保安大叔拒签，家里怕被家长骂，好好的奖品就这样没有了！还有，“玩家画廊”的画是从回函的自画像里摘录的么？

绍兴 半仙

马修：只好委托朋友帮收邮件啦。而“玩家画廊”，的确是从回函表的“自画像”那部分摘录的。

要是3DS上能出一款《游戏王》就好了，最好是中文的。

蚌埠

马修：出3DS版的《游戏王》我认为可能性很大，但出中文的……说实话，我很不乐观。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R

只言片语 《MH4》、《逆转5》、《龙之王冠》……都是我从小一直玩到现在的系列。（武汉 八尾牛）

广州 影子

石家庄 刘梁



马修：虽然有人竟然说自画像的地方太小，但只画脸还是很大的……

马修：看着挺阴森，其实过后一回首中考也就那么回事。

上海 天国目录



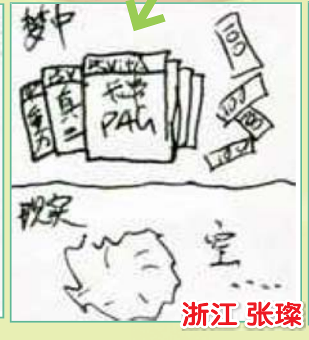
马修：你这个梦想应该很容易实现，相信我。

马修：传说中的我同学我朋友系列么？话说这方块脑袋相当很有喜剧效果啊。

马修：其实我第一眼就认出是啪嗒嘭了……



天津 JK



浙江 张璨



深圳 飞梭帝

马修：把硬币垫在纸上用铅笔在纸上划，这玩法我也玩过，但这位同学纸底下垫的究竟是啥呢？民国时的银元“孙小头”记得是侧脸来着。



志向

我很想当《掌机王SP》的编辑，可我只有高二，所以打算上大学之后选修日语并多给你们投稿，如果可以我还想试着做攻略。不知道编辑部招人的条件呐！当然了，我这也是一种对《掌机王SP》的热爱吧。所以我会努力并且不会在一棵树上吊死的，给自己加油！

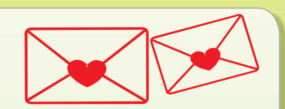
大连 凌随意沫

苍穹： 当然欢迎，投稿是非常重要一步，一方面能让你更了解游戏编辑这项工作，另一方面也能让众编看到你的能力。希望你能坚持着向这个目标努力。

马修： 通过邮箱联系小编们主动申请一些特快或攻略、专题这些吧，投稿本身就是一种成长。

白菜： 半夏等后辈等很久了……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～205辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、66辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）**邮编：** 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。**电话：** 0931-4867606，Email：pgking@263.net

只言片语 喜欢《口袋妖怪》的剧情、画面、游戏风格……（庐江 Badboy）



代理主持
阿鲁

由于LIKY身体欠佳，本次的“FAQ”就由本人来代理。E3就这么平淡地过去了，当然这里的平淡主要指的是掌机方面，PS4和Xbox One从各种意义上来说在这次的展会上算是出尽了风头。想要看到掌机的爆发性资讯，看来还得指望之后的TGS才行。

3DS和PSV电池电量下降时能更换电池吗？

肇庆 林宇

3DS和PSV都是可以更换电池的，只不过没有PSP那样方便而已，需要更换3DS和PSV的电池需要进行一个拆机的步骤，拆掉螺丝将电池盖打开就能进行正常更换了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

一般PSV游戏的特典怎么下？直接上PSN上找吗？

上海 鬼脸

特典如果是用下载码的形式付在游戏盒中的话，登录PS Store点击右下角的省略号图标，选择“コード番号を入力する”并输入特典码即可（PSN账户的充值也是这样进行的）。有些限时免费型的特典则需进入PS Store自行寻找，在游戏的LiveArea界面也往往会有宣传图，点击可直接跳转至商店的相关页面。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

玩PSV的《苍翼默示录》时，总是会不小心碰到摇杆导致操作失误，有没有什么方法可以解决？

沈阳 陈可伟

在按键设定下选择最后两项FN1和FN2，按SELECT键将它们关掉，这样即使不小心碰到右摇杆，也不会干扰操作了。如果是在搓招时碰到左摇杆……PSV没有办法关闭左摇杆的方向控制，只能麻烦这位同学慢慢改善操作手法了。至少白菜在搓招时是不会碰到左摇杆的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

有时PSV的PS键会莫名其妙地亮起蓝灯来，持续一段时间后又会自动消失。我的是Wi-Fi版，家里没有无线网，Wi-Fi开关为关闭状态，待机时经常发生这样的事，是什么原因导致的？

大理 王玮

不太理解“Wi-Fi开关为关闭状态”是什么意思，PSV和3DS不同是，没有专门的Wi-Fi开关的，是你去PSV的网络设定里设置了断网吗？PSV在待机状态下亮蓝灯的情况我也经常遇到，如果你的系统版本在1.52以下，那么应该是有新收到的消息；如果在1.62以上，则既有可能是收到新消息，也有可能PSV中设置的自动启动程序在启动。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS如何拍下QR码？

上海浦东 alleycat

在主界面按L或R键快速进入“3DSカメラ”软件，在下屏幕左下角有一个形似棋盘的方形图标，点击后上屏会出现白色的虚

只言片语 《FFX HD》，FF真饭必入的冷饭！（乌鲁木齐 鱼梓酱）

线外框，把外置摄像头对准QR码，令其边缘与虚线框重合就可以顺利识别了。

刚打通了《弹丸论破》汉化版，很纠结于大家之间失去的羁绊，觉得大家没能回到和和乐乐一片温暖的时光。这一点上编剧稍有点那啥。望毛老师指教，在2代中这点纠结有没有被解开啊？

大连 刘昊

初代和二代的剧情基本调调是一样的，不过结局的处理方式有很大的差别。按照大众一些的观点来看，二代的结局留给大家的希望比较多，应该能够缓解你的纠结感情。顺便一提，二代游戏中附赠的特典小说补完了初代的假想大团圆结局，相信能令你满意。小说完整翻译连载于《掌机王SP》第189、190和191辑的“游戏文化频道”栏目中（广告时间）。

《那由多的轨迹》与“《轨迹》系列”有什么区别或联系？

钦州 苏世宇

《那由多的轨迹》和正统的“《轨迹》系列”其实没有关系，只是打着“轨迹”旗号的另一款全新作品。到目前为止，正统“《轨迹》系列”的前缀都是带有“英雄传说”字样的。

PSV上有哪些需要经常使用触摸屏和背触板的大作？

广东 make.z

说到经常触摸我想到的第一款游戏是《DJ Max Technika Tune》，其实大多数游戏都会或多或少地涉及到触摸操作，动作类、音乐类游戏比较明显，可以往这两个方向找找看。

有了PSV但想补PSP游戏，我是在PSN上买呢还是入一台PSP呢……

三明 范志瑄

如果是想体验更优秀的画质，那就选择在PSV上下载PSP游戏，因为部分PSP游戏在对应PSV后会对画面进行优化。当然，如果是以节约为本的话，还是买台PSP比较划算。

《MH3G》中的大炮等设施怎么用？威力比一般攻击强吗？

广东惠州 哈帝斯

大炮需要炮弹，峰山龙任务中可以在击龙船船尾的炮弹箱子处采取获得，把炮弹搬运到大炮的装填口处按A键就能发射。バリスタ炮需要バリスタの弹，可以在补给品箱或采取点获得，峰山龙任务的バリスタの弹的采集点位于通往船头的两侧楼梯的中间，煌黑龙任务中的采集点在地图西南和东南角，有了バリスタの弹后接近バリスタ炮按A键就能进入射击模式，操作为按A键发射、十字键调整准星，按R键还能进入精确瞄准模式，另外バリスタ炮还能发射バリスタ拘束弹，峰山龙任务中拘束弹在补给品箱获得，为黄色的炮弹图标，把快捷道具栏调到バリスタ拘束弹再使用バリスタ炮的话就能射出绳索，打消峰山龙的攻击并令其短时间内不能行动，煌黑龙任务中有专用的バリスタ拘束弹发射器，无需先获得拘束弹，直接在地图北侧的发射器处就能使用，能把飞在空中的煌黑龙打下地面。大炮和バリスタの弹虽然单发攻击力比一般攻击要高，不过论持续输出的话还是一般攻击强，所以这些设施只在一般攻击打不到怪物时作为临时攻击手段，当怪物接近后还是用一般攻击吧。

整理电脑发现以前下了很多GBA的ROM，于是想上下班时想怀旧玩玩，智能手机暂不考虑，因为我更喜欢用掌机来玩掌机游戏啊。请问用什么掌机来玩最好？PSP、NDS，或者去收个二手GBA？

北京 军军

首先很无奈地把GBA（包括GBA SP和GBM）刨除掉，因为GBA时代的烧录卡不仅使用非常麻烦，转换软件基本也都下载不到了；NDS和PSP之间来选择的话，目前DSTWO的GBA模拟器已经解决了帧数问题还不错，但始终有黑边；PSP的GBA模拟器则可以自己来调节画面的大小，而且画面也更柔和些，加上连接电脑更方便，所以目前模拟GBA的话，还是PSP最好。

只言片语 《战场的女武神》、《王国之心》和《塞尔达》都带给了我非常美好吹萃的游戏体验，真正还原了“玩”这个游戏的核心本质。（北京 沈元）





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

梁俊峰　昵称：Jacky

性别：男　年龄：32
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广西南宁市青秀区桃源路82号广西财政综合楼312室
邮编：530021　QQ：23415492
Email：23415492@qq.com
电话：18978908693
想说的话：老玩家，老顽童，游戏使人年轻！

黄嘉敏　昵称：泡芙

性别：女　年龄：19
拥有掌机：PSV、PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《初音》
地址：广东省深圳市盐田区盐港中学东海大道30号
邮编：518083　QQ：254942538
Email：254942538@qq.com
电话：13925262538
想说的话：祝我高考完胜，也祝《掌机王SP》越办越好！

廖桂威　昵称：威哥

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《MH》
地址：广东省佛山市顺德区小黄圃东逸湾3期3街38号
邮编：528306　QQ：1519740029
电话：13415719692
想说的话：游戏就是生活的一部分。

江子豪　昵称：艾鲁猫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》
地址：福建省福州市仓山区东升小区东山苑6座801
邮编：350007　QQ：1826341712
电话：18959105786
想说的话：永远支持《掌机王SP》。

苏世宇

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广西钦州市钦南区城西二街24号
邮编：535099　QQ：935911683
Email：935911683@qq.com
电话：13977795982
想说的话：我想要Y500啊！

只言片语　希望《MH4》能有同捆版，但不要太贵……（昆明 我豆子）

丁华 昵称：Willful

性别：男 年龄：28
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《逆转》、《P4G》、《大众高尔夫》
地址：上海市浦东区德州路420弄66号601室
邮编：200000 QQ：374738467
电话：18616875700
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

陈炜康 昵称：康仔

性别：男 年龄：18
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《数码宝贝》
地址：广东省东莞市望牛墩镇上合吉基新村3巷26号
邮编：523196 QQ：136427895
Email：136427895@qq.com
电话：13686220025
想说的话：想有一部掌机……

邹今航 昵称：早籼稻Summer

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《FF》、《初音》
地址：浙江省湖州市安吉县递铺镇安吉高级中学314班
邮编：313300 QQ：670547500
Email：670547500@qq.com
电话：0572-5025852
想说的话：感谢《掌机王SP》陪伴我至今，也请保佑我高考成功。

宛新亮 昵称：badboy

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《伊苏》
地址：安徽省庐江市盛世豪庭1栋303
邮编：231500 QQ：1033029485
Email：1033029485@qq.com
电话：13731993641
想说的话：索饭新人报道+高二党一枚。

刘子豪 昵称：To Galaxy

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP go
喜欢的游戏：《最终幻想 零式》、《寂静岭》、《恶魔城》、《刺客信条》
地址：福建省三明市三元区工业中路4-11-210
邮编：365001 QQ：276278911
Email：276278911@qq.com
想说的话：《恶魔城》的改变让人眼前一亮，颇有种大破大立的勇气。

陈建铜 昵称：Alex

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《战神》、《口袋》、《逆转》
地址：广东省佛山市南海区西樵镇北江大堤42座701号
邮编：528211 QQ：843972758
Email：843972758@qq.com
电话：0757-86818868
想说的话：《掌机王SP》是我的终生伴旅。

陈健聪 昵称：聪聪

性别：男 年龄：21
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《FF》、《DQ》
地址：广东省广州市白云区良田中路181号学8栋8229室
邮编：510545 QQ：2565113200
电话：13826497572
想说的话：鲁叔，把你的小V连同《灵魂献祭》送给我吧。

小编寄语

苍穹

◎一则快讯看得我几欲掉泪——《信长之野望 武将风云录》和《三国志Ⅴ》"加料"移植到3DS。其实两款游戏都是我MD时代玩得非常多的作品（MD版《三国Ⅴ》是SKOB做的非授权移植版，但精髓仍在），但某些厂商对老作品反复翻炒、各个平台轮一遍、不将剩余价值榨取殆尽誓不罢休的做法实在是令人不齿。诚然制作游戏的目的是为了盈利，但如此急功近利的手段只是在作践自己历经多年、苦心经营起来的品牌。

◎一则快讯看得我激动不已——3DS平台《重装机兵4》公布！虽然早已是意料中事，但喜欢的游戏推出续作还是让人难掩兴奋之情，期待平台变化后带来的新意，DLC什么的敢出敢买。

胧月

★这辑寄语实在没东西写啊啊啊啊，要不要也去网上找一段警世名言来凑下字啊啊啊啊，我最近用3DS每天玩半小时《立体动森》、PSV重新装回了《麻将格斗俱乐部》算不算新闻啊啊啊啊。

★鲁叔自从上辑抽奖大出镜以后工作越发爆种，《大金刚王国》图文攻略各方面刺瞎双眼，于是我自己也忍不住跑去买了张日版，一玩难度真不低，相比3DS的几个《马里奥》要更有耐心才能完成收集并过关。答应老家朋友联机《末日余生》的计划得推迟了，最近实在没空玩，等些时候买也应该更便宜。

白菜

□当《DNF》85版本大更新与E3加班加点赶稿交错之时，催人泪下的悲惨物语就开始了。

□近来深圳雨水绵绵不绝，颇有梅雨时节的架势。出行方面不可避免地经常受阻，有时候甚至雨太大都不好意思叫人家送外卖上了……直到这两天听到父母抱怨重庆的气温已经升到了40度以上，才切实体会到下雨的一大好处。

□预定购入《龙之王冠》，正在努力游说周围的小编买来共斗。

酷洛洛

★现在养成了几乎每天晚上都去游泳的习惯，一天游个一千米，用尽力气后躺床睡得真爽，过去的失眠症状似乎已经不复存在，看看自己的30次游泳卡还剩下十几次，不知道全部用光后体重会不会下降那么一点点呢？

★端午的时候回家，刚好遇上家里的老电视报废，就直接给爸妈买了台新的，现在的电视39寸2000多一点，真心便宜，不知道什么时候50寸也能有这般价格，到时候就给自己房间装一个，组成游戏室的"头部"。

半夏

★趁着前两天日币汇率低，为了杏花……咳咳幸村，接回了全套的《BASARA》，每款都是上百小时的奖杯大坑，好在我的目的就是通一下他相关的剧情，所以没啥心理负担。说起来我上一次认真玩家用机版的《BASARA》还是PS2时代，当年有亲友陪着，一群人围在一起能够一玩一整天，那些人啊……都不在了呢。

★7月暑期档想玩的游戏非常多，为了戴眼镜的御剑和成步堂的呆毛还是订了《逆转裁判5》，《轩辕剑6》差不多也是那个时候上市，好想请年假回家玩个痛，不过财力和时间似乎都不允许，教练，我想打游戏(T-T)。

咕噜（美编）

◆不得不说某些银行的信用卡搞的活动还挺给力，过端午节的时候还送两张电影票。虽然最近没啥新片值得一看，但抱着不浪费的态度就随便选了《致命黑兰》的电影，除了女主角索尔达娜过分消瘦的身材让人印象深刻之外，剧情里很多地方有些夸张，有些逻辑也不太合理。不过情节紧凑紧张，也凸显了女性刚烈的形象，看看还是可以的。

◆深圳最近气温不断上升，天气非常的炎热，久违的夏天终于到了。





马修

◆老妈得病住了院，让我终于意识到——自己到了要给父母准备钱来养老的年纪了。

◆前不久鼓捣GBM和PS2怀旧，结果被折腾得不轻。GBM电源丢了这种算轻的，薄PS2手柄插口出问题而厚PS2光头半残才让人火大……还好最终都解决了。电子产品果然是耐用不耐放。

◆“《重装机兵》系列”回顾+填坑计划进行中，目前FC、SFC和GBA平台的几个都填完了，以往作品中那种一炮一炮的感觉和如今的各种连射还真不一样。目前正在进行的是“《MS》系列”的两作。而《重装机兵4》在此时公布无疑让我大为开心，这个有《口袋妖怪》和《重装机兵》新作的秋天，实在是太期待了！本人喜欢的游戏很多，但唯一担心的就是“《重装机兵》系列”，从初代就一直生不逢时，销量亦略显平淡，制作人也已50多岁……不管怎么说，这新作都要支持。

LIKY

◆本辑休假，谢谢各位同事分担我的工作。说说近况，趁着休息先去美丽的湘西凤凰古城玩了几天，清澈的沱江水和独具风情的吊脚楼给我留下深刻印象，真想在这个美丽的小城生活一段时间。不过还是得回来，然后住进医院，医生说我的心脏需要定期保养，就像汽车发动机要定期保养换机油，于是躺在病床上打下这些字。不过也没啥事，每天也就吊吊瓶打打针，权当疗养了。再次老生常谈吧：大家无论是学习、工作还是玩游戏，一定注意身体健康，少熬夜，身体是革命本钱，年轻可以扛，年纪大了可要后悔哦。

◆某天吃完午饭在医院附近闲逛，无意中发现一家街机厅，走进去发现一台空着的《街霸对铁拳》，显示“CREDIT 5”，这是谁投了5个币留给我玩？试着按开始键，果然开始选人了……想起小时候要是在街机厅捡到一个币都会高兴一整天，现在虽然已经到了买币都不计较花钱的阶段，但遇到这种事瞬间就让我回味起当年的那种”爽爆”的感觉。不过水平太菜，5个币打完了都没打过最终BOSS。



Juxi（美编）

◆上班坐公交碰一奇葩男，满身大汗靠旁边姑娘身上，姑娘就说了几句，结果惹来此男满口粗话后来甚至动起手来，姑娘也不是省油的灯，把对方眼镜都打飞断成两截，幸好旁边乘客跑过去挡在中间才没继续下去，谁知奇葩男又狮子大开口向姑娘讨起赔偿来，到本人下车的时候两个还在争吵，看样子是不会轻易解决了。

◆无意间翻到某件陈年杀人碎尸案，忍不住好奇多看了几眼，没想到第二天后遗症出来了，晚上回家都不敢走小巷，脑子里面各种凶案现场，真是年纪越大胆越小，看来平时还是需要压制一下这些不该有的好奇心才好。

阿鲁

■亲身经历了一次“塞翁失马”。在上一辑的“小编寄语”里本人曾提到过关于丢卡的事，为了不耽误周末去机厅，于是第一时间在网上又买了张卡，拿到手转移数据后却惊异地发现MP（游戏中用来购买歌曲、头像等道具的点数）多了10万，从我之前几次转移数据的经历来看，新卡只送几千点的啊……仔细查询过信息后发现我的账号变成限定卡会员了，等于是花了35块钱买到了几百块的东西，就算算上之前花120看的《疯狂原始人》也还是赚，妈妈再也不担心我丢卡了。

■换个角度来想，我是不是把我中500万的人品都给挥霍掉了啊……

乌冬

◆今年的AKB总选举也是惊喜不断，跃进的柴田阿弥、W松井杀进神七和女王的毕业宣言等，信息量大得有点让人一时间反应不过来。不过要说最大的惊喜就还是宅姐的夺冠了，这个第一可有多重意义：1.第一位研究生出身成员获得第一；2.第一位非运营默认Center获得第一；3.第一位本家以外成员获得第一。可以说相当了不起，而且最有意思的是宅姐的夺冠令会场充满了欢笑，这也正好反映出了她的综艺挂特质，真是一届非常欢乐的总选举。

◆今年富士台直播的总选举无论是解说、企划构成、广告插入时间等都比去年要改善了不少，但还是有点小瑕疵，比如为了撑满播放时间，要每位成员的感言都有一定的长度，长度不够的会被主持人留住问感想，导致某些成员无话可说了都要硬挤出些可有可无的话来。还有转入后台采访部分的时候有点手忙脚乱，导致宅姐发表完感言后就直接被工作人员推上花车绕场一周，连第一名的椅子都忘记让她坐了……

澄香（美编）

☆夏天办公室里经常有各种水果吃，真是件让人快乐的事！

☆继续说水果：室友发了两大盒荔枝，于是也沾光大饱口福了一顿，深圳是荔枝产地，新鲜的荔枝很是美味，奇怪的是在广东这边吃什么都容易上火，就连荔枝也上火！

☆最近一段时间因为工作比较忙经常加班，于是有天早上买了杯咖啡。喝完发现精神状态好很多，于是只要工作一忙每天早上都想要一杯咖啡提神。

sienna（美编）

◆每天早上醒来的第一件事就是后悔昨天晚上为什么没有早点睡。

◆让自己忙一点，忙到没有时间去思考无关紧要的事，很多事就这样悄悄地淡忘了。

◆天气太热，哪都不想去了。





掌机王自由谈



大家好，又到了我们的“自由谈”时间，不知道各位有没有看到旁边的新LOGO，已然变成了聊天的风格，其实这个栏目本来也是重在分享的。本辑带来的第一篇是有关《怪物猎人》的故事，相信每个猎人也都有自己的狩猎故事吧，看看有多少共鸣呢？第二篇则是200辑活动“我与掌机王”的最后一篇刊登作品，这里感谢所有一路支持我们的读者朋友们！虽然活动告一段落，但《掌机王SP》与大家，还会继续心心相印地一路走下去！

起于深渊之翼

文 蛤蟆闲人

一、顶之章

我哼着小调行走在回村的山路上，身后食草龙拉着的货车上装着我这次的猎物——一只体长超过九米、全身被白色毛皮包裹着的牙兽种。这只怪物名为雪狮子王，因其好战的个性与高于其他种类怪物的智力，被这里的人们敬畏地称为“雪山之主”。这次的报酬应该会有3000块左右吧，哼，如果不是需要雪狮子的牙的话，我才不会来做这种简单得要命的任务呢。我是一名靠完成狩猎委托获取报酬从而谋生的猎人，委托的内容各种各样，其中不乏讨伐巨大飞龙的困难任务，这的确也是一个危险的职业。但到今天为止，我所接下的委托，还没有一件是以失败告终的。

转眼间马车已经到达了村口，这个村子名为波凯村，是坐落在弗拉西斯雪山脚下的一个小村落，而我，是这个村子惟一的，也是最好的猎人。

“啊，猎人你回来了啊。任务肯定顺利完成了吧？我果然没有看错你啊，哈哈哈……”这么说着话的是这个村子的村长，她总是坐在村口的火堆旁边。

“嗯，任务报酬之后送到我家里就行了。”我只是随便应付了几句，便向自己的家走去，一路上有不少村民向我打招呼，也许这就是小村子为数不多的好处之一吧。



“喵，主人你回来了喵！”一进家门，我所雇佣的五只艾鲁猫厨师就都迎了上来，“主人，晚饭已经做好了喵。”我几乎是被拉着进了厨房，在桌旁坐定，桌上摆着今天的晚餐——龙尾烧烤配上幻兽奶酪，我拿起餐叉和小刀，将叉子插入龙尾中，有不少赤红色的酱汁从里面溢了出来，并散发出浓郁的香气。我插起一块龙尾肉蘸上些奶酪放入口中，一股难以言喻的美味在口腔中扩散开来……这是真正的享受啊！我边感叹着边享用着面前的食物，虽然这丰盛的一餐会花掉不少钱，但这些开销对我现在的积蓄来说

实在是算不上什么。

吃完晚饭，我回到自己的卧室，脱下沉重的盔甲后身体终于得到了放松。我随意地躺在床上，尽管外面是下着雪的严寒天气，但房间内的壁炉和用雪山鹿皮制成的毯子让我感到颇为温暖，名为噗奇的小猪正在壁炉边打着盹儿。“这家伙还是这么悠闲啊。”我侧过身来望向窗外飘着白雪的夜空，脑海中不禁浮现出了她的身影……

她叫夏蕾。是波凯村公会的看板娘，也是我……爱慕的人，我从贴身口袋中摸出一串挂饰——这是她送给我的，对我来说是无比重要的东西。对了，明天得把雪狮子的牙带到加工坊去，夏蕾很久以前就希望能有一串雪狮子牙制成的项链了。我握着夏蕾送我的挂饰，想象着不久后她收到我的礼物时的喜悦，渐渐地，我进入了梦乡。

不败的战绩、众人的尊敬、舒适的生活……虽然我并没有沉迷于这一切，也没有因为这些而骄傲，但我认为这些是我应得的，顶点——我现在就处于这个状态吧，而且我相信，凭我的技术，我会一直占据着这个地位。

那一天，我梦到了被皑皑白雪所覆盖的雪山之巅。

二、坠之章

“还真不是个好天气啊……”我站在窗前，望着窗外阴云密布的天空，一层层厚云好似随时都会压下来一样，这天气让我有种说不出的烦闷与不安。

我按习惯来到了村口，向村长询问有没有什么新的委托。“委托啊……倒是有一个。”村长从一堆羊皮纸中抽出一张递给了我，“这是夏蕾她们公会送来的委托哦，你应该期盼很久了吧？好好干吧。”我心中暗喜，村长婆婆偶尔也能做几件漂亮事啊。我打开委托书浏览起来，这是一份在树海的狩猎任务，目标是——迅龙？我还是第一次听说这种怪物的名字，不过从报酬的金额来看，这绝不是一个能轻易战胜的对手，但我绝不会因此而放弃这次能帮到夏蕾的机会。“也挺有趣的不是么。”我从口袋里摸出契约金交给村长，自己回家做准备去了。

茂密的丛林仿佛漫无边际地延展着，一棵又一棵粗壮的树木矗立在大地之上，从远处望，那些聚集在一起的树冠看上去就像是海面一般，枝叶随风摆动的样子，隐约便是海面上翻涌的波涛。我站在营地的北侧出口眺望着狩猎场，从这个被设置在高台上的营地望过去，能将整个树海尽收眼底。但我的视线却不由得移向狩猎场中央那棵标志性的巨木……

“这棵树到底有多粗啊——不，这真的是一棵树吗？”我心中不知为何总有一股不安挥之不去，原本让人感到舒适清爽的树海的洁净空气，现在却充满了一种压抑感……“这样可不行！现在要集中精神在狩猎上！”我用泉水洗了把脸，之后带着必胜的决心迈向了狩猎场，“我一定能成功，就像以前一样！”

“好奇怪，明明应该就在这里啊。”根据千里眼药水的指示，迅龙就位于我身处的6区才对，但放眼整片草地，却只有灵鹿的身影。“不对，好像有什么东西在看着我！”我猛地回过头，看到的却只有茂密的树丛，我暗骂一声转过头来。从我成为猎人后我就时常有这种感觉，冥冥中好像经常有谁在监视着我。我使劲摇了摇头，告诉自己这都是神经过敏在作祟，现在要做的事情是狩猎迅龙。忽然，我觉得有什么东西正趴在树丛中，我不经意间向那里看去。

四目相交——哼,原来刚才的视线就是你么!

我的身体一下子紧张起来，同时向旁边猛地一扑，就在此时，一个巨大的黑影从我头上的树丛中落下，接着径直向我刚才站立的地方扑去。在不知不觉中，我的后背已被冷汗浸湿了。

这就是迅龙么……眼前这头怪物的体形和我曾经狩猎过的轰龙十分相似，都是四脚着地，但迅龙身体的重心更低，一身漆黑的毛皮，却在眼睛和耳朵附近长了一些鲜红色的毛。那双眼睛在它的衬托下更显得凶恶，摄人心魄的目光仿佛是从地狱而来，从下向上狠狠地盯着我。它身后那条比一般飞龙种长出许多的尾巴则不断击打着地面，发出骇人的破空声。

“看来是个不好对付的家伙呢。”我从背后拔出爱刀——鬼神斩破刀，这把刀曾帮助我打倒了无数的强大怪物，这次它一定也

能为我带来胜利！

“啊！”脸与地面摩擦之后，脸上的皮肤就像是被剥下来一般，这种剧烈的疼痛让我醒了过来，感觉就像是被人随便扔在了地上，我正想跳起来大吼一声“干什么”，但传遍全身上下的一阵剧痛让我停下了这个动作，这才让我回忆起了刚才发生的事。我环视四周，发现几只白猫正拉着板车奔向远处，“原来是这样……”有一些白猫会在发现受伤的猎人后将他们送回营地，我以前从没遇到过，但看来刚才我终于体验了第一次。而直到现在我还没忘记刚才面对发怒迅龙时的那一份恐怖，在对迅龙发动了几次攻击后，它忽然向旁边一扑，在落地的同时发出了震耳欲聋的咆哮，我的防具能免疫怪物的吼叫所以并没有受到影响，但在我乘机挥刀斩向迅龙头部的那一刹那，却忽然发现迅龙的眼睛正散发着如鲜血般的光芒。下一瞬间……迅龙一下子从我眼前消失了，血红的目光在高速移动中成为了两条红线在我的瞳孔中跃动着。我只觉得一股杀气将自己的身体紧紧包裹了起来。

之后……我就被猫车送回了营地。左手火辣辣的疼，搞不好骨头已经断了。这样下去是不可能完成任务的……“可恶，真不甘心啊！”我一拳狠狠砸在地上，“不过我下一次一定会报仇的！”



回到村中的我，不知为何感到十分难堪，原本村人日常的对话声传入耳中，如今却觉得有些刺耳。我没有去向村长汇报狩猎结果，反正她也应该已经知道了吧。我拖着用木板固定着的左臂和疲惫的身体回到家中。艾鲁们正在自顾自地打扫着厨房，桌上已经摆好了饭菜，我心不在焉地吃着，只觉味同嚼蜡。饭后我连铠甲都没有脱便径直上了床，防具的突起部分硌得我背部生疼，但我却没心情去管它。“夏蕾交给我的任务居然没能完成，我还有什么脸去见她啊……”“我为什么会失败？难道是我的技术不行？还是情报太少？或是武器有问题？”各种念头交织在一起，让我心烦意乱，许久才迷迷糊糊地睡了过去。

初次的失败让我有些消沉，但我告诉自己这是偶然的，我仍然是顶级的猎人。在未来，我会重新拿回我的一切！

那一天，我梦到了沼地中不断向低处流去的浑浊河流……

三、狱之章

“可恶！不可能！开什么玩笑！”我一下又一下地用拳头猛砸着地面，身后的猫车再次离我远去，我已经不记得这是我第几次坐上猫车了。不用说，这次的任务还是以失败告终。可是为什么？为什么我总是会失败？我已经尽可能详细地调查了迅龙的习性，甚至已经得知了迅龙只有在愤怒时落穴才会有效这一情报。为了打败迅龙，我还特意去打造了一把在属性上更为有效的飞龙刀・枫，可为什么就算是这样我还是赢不了它？闪光弹、陷阱、大桶爆弹……任何有可能对狩猎有帮助的道具我都用上了，可为什么我还是完成不了任务！“呃啊啊啊……”我对着天空发出了不甘的吼叫，但现实却是留给我后悔的时间都没有，来接我回村子的马车已经到了。

回到村中，我哪里都不想去，只是拖着伤腿快步走向自己家中，即使这样做使伤口一阵阵剧痛，我仍然没有放慢脚步的打算。我不想被村长和村里人看到我的这副样子，我觉得村里人似乎都在小声嘲笑着我，村长对我也是一副不屑一顾的神情。但我无力反抗这一切，我只是一个无法完成委托的失败猎人而已，我所能做的，只能是低着头回到家中。

我没有走进厨房，喝多了回复药后肚子里一阵阵的不适让我不想吃任何东西。我把铠甲一件件地脱了下来……我不知道以后是不是还有资格穿起它。忽然，一个东西掉了下来，我拾起一看，竟是夏蕾送我的挂饰。我苦笑，现在的我，在她的眼中，只是一个三流的猎人吧？我躺在床上，只想让自己赶

快睡着，可家中某只猪的呼噜声却让人心烦意乱，“烦死了！”我朝它丢出了一个空药瓶，受到惊吓的小猪跑出了屋外。

房间里终于安静了，我开始回想，回想过去我受人尊敬的时光，还真似一场梦一般啊……“如果一觉醒来，能回到当初该多好啊……”我这么想着，缓缓闭上了眼睛。但马上我又猛地睁开了双眼，这不是错觉，我越来越清楚地感到有什么人在盯着我，这里不可能有迅龙，没错，有“人”在盯着我！我的嗓子开始发涩，那双眼睛一直盯着我，凶狠甚至带着杀意的眼光倾泄在我身上，我觉得那眼光仿佛是有实体一样，压在我身上，越来越重……我开始窒息，我想要求救但我却说不出话来。绝望、不甘、悔恨，夹杂着不知是谁的骂声“垃圾，杂碎”像一个黑暗的沼泽，把我不断向深处拖去……

我失去了意识，坠入了黑暗之中，我不知道自己是不是死了，也不知道该不该为此高兴。

顺便一提，在我失去意识前的最后一刻我想到的不是夏蕾，而是我在故乡的父母。

“你怎么把他删了？这个人物你玩很久了不是吗？”

“一个任务卡了大半个月，什么垃圾游戏，删！”

“下次我帮你找个更好玩的PSP游戏吧，说吧，你想玩什么样的……”

四、翼之章

“诶？表哥你的PSP里这个游戏是什么啊？”

“是个叫《怪物猎人》的无聊游戏！”

“但看起来很有趣啊，我可以玩一下吗？”

“没问题，反正我现在已经不玩了，对了，我记得我的电脑上应该还有份存档来着……"

“Itachi……这个名字看起来不错呢。”

在一片黑暗中，我似乎听见有人在叫我的名字。

我缓缓睁开眼睛，凛冽的寒风吹在脸上如刀削一般，看来这不是梦境。



我是……在雪山上吗？我环视着四周，没错，这是我无数次踏足的雪山狩猎场。但我身上却穿着最为基础的防具——雪山套装，而我的武器也变成了骨单手剑。难道……我真的回到的那个时候？我下意识地朝空中一看，一个土黄色的影子正从山顶一跃而下。我心中一凛，这情形，和我最初来到波凯村时一模一样。面对着眼前即将在30秒后把我撞飞到山下的轰龙，我不禁茫然，再经历一次，我真的想这样吗？一切会改变吗？我最后还会不断失败吗？一股莫名的恐惧涌上了我的心头，我不由地移开了挡在身前的盾牌，也许还是这样比较好吧……忽然，那股熟悉的感觉又出现了，有人在看着我……不对，这次的眼光好像有些不一样！

好温暖……明明在雪山上我为什么会有这种感觉？

“相信我，我们一定能成功的！”

“你是谁？”

“我是你的翅膀，同样，你也是我的翅膀。”

“可我曾经是个失败者，而且我现在的装备……”

“没关系，Itachi，我会和你一起，变成最强的猎人！”

“这样啊……”我重新架起了盾牌，胸中似乎有什么东西在熊熊燃烧。

轰的一声，我毫无悬念地被轰龙撞下了山崖，但我已经不再恐惧，因为在我的背后，有一对羽翼。

数年后……“Itachi，看来你已经成为一个合格的猎人了呢。”



满载的游戏回忆

文 不蓝的天



自从小学接触游戏后，就不知道自己是痴迷还是执着，一路来游戏一直陪伴着我，主机也是换了又换。小时候的我，一个游戏不管好坏都能玩了又玩，游戏给我的童年带来了深刻的影响，也给了以后的我带来很大的改变！

FC是我第一台游戏主机，那时候才小学5年级。不过它不是经典的红白机，也不是标准的小霸王，而是一台外形类似小霸王的学习机，当时是我向老妈死磨硬泡一段时间后才答应买给我的，可谓千辛万苦啊。那时候的借口是用来学习的（这里应该有很多玩家有共鸣了），买回来之后都不知道乐傻成什么样了，每天脸上直往外冒光。也是那时候我成了小伙伴们眼里羡慕嫉妒恨的对象。

所谓的学习机，在家人面前的时候就象征性地打下字母。家人一旦出去工作，就开始大玩特玩了。FC的卡带刚开始虽然全是借来的，但玩过的FC游戏可以用不计其数这个词来形容。由于那时在升学阶段，玩游戏根本不能让家人知道，都是偷偷地玩。记忆最时刻的是国庆节前一天晚上，约了几个小伙伴在家里玩《吞食天地》，玩着玩着就忘记了时间，也没留意是几点了，还玩得一惊一乍的，结果老妈不知道什么时候从楼上下来了，先是直接拔了电源，接着就是严厉地呵斥了一顿，然后把电源线收起来。之后想玩更是难上加难，只有放假的时候才可以拿来玩一会，但一玩起来就如同没了阻力的陀螺，停都停不下来……

自那之后，每当双休日老妈对我如喇叭般的话多，严加管制我玩游戏的时间，导致玩游戏的时间萎缩得不懂怎么形容了。这样短的游戏时间怎么能满足我对游戏的热情呢？于是决定自己买一根电源线，可那时的电源线也不便宜，我就把零花钱攒起来，其实我一个星期也就那么一两块，实在攒不出什么钱的我想出了歪主意——向老妈说学校里要订《青少年报》，要多少多少钱，因为当时班里确实是有订报的，只是我根本没去理会，没想到现在倒是帮了我一把——当然，所谓是好孩子大都也是从淘气的时候开始慢慢改变过来的。

六年级的暑假，由于是升学初中，也就没有了暑假作业，家人也答应可以在家里玩游戏了，那时候也是玩游戏最心安理得的时候。不用担心被责备，也不用担心被没收电源线，更不用担心不够时间玩。可也正是因为玩的时间太长了，黑白电视机都给玩烧了，没了图像。被骂自然是少不了的，可最让人郁闷的是暑假才刚刚过半，接下来的时间该怎么过呢，FC是玩不成了，让家人换一个显示器想都不用想的。可也恰恰是那段真空期让我接触了街机，有空就跑街机厅看别人玩。那时候的街机厅是小混混聚集的地方，被欺负是免不了的，不过这些不堪回首的回忆就不写出来了。但不可否认的是有游戏机的地方都会吸引到我，而且也体会到了：令人不能自拔的，除了牙齿还有游戏！呵呵。

MD和GB、GBA我也曾买过，只是买的时候已经是这些主机的末期，都玩得不算久。那是时候我对游戏机的认知很浅，什么都是新鲜的。知道PS的时候PS2都出来好几年了，买到2手PS都是上高中省吃俭用剩下来的，在一家老游戏店里买的2手，质量有严重问题，为以后的悲剧埋下了伏笔。之后由于读不出盘就修了好几次，光盘前前后后买了200多张，而通关的只有不到20张，那时候由于无知，还闹了一个小笑话：PS是要记忆卡的，我向同学借了一张，回到家玩游戏等到存档的时候，老是显示存不了，内存满了，把我气得！觉得被耍了一样：一张记忆卡居然连一个存档也存不了，也太坑人了！后来同学向我解释了半天，我才知道是记录满了，不放光盘时插记忆卡，才好删除存档——我简直是弱爆了！

工作之后，便开始了漫长的攒钱之苦，大半年过后，买了PSP-2000，但也与NDS擦肩而过。那时我非常庆幸自己买的是完美破解的PSP，也是PSP的鼎盛时期，不像之前买



的主机都是过时的。后来有过一段时间PSP完美破解的价格飙升，加上我所在地就这么一个游戏店，价格更是高得离谱，当时自己的手里的PSP就像块宝一样，幸福感十足。《掌机王SP》也是买PSP开始每辑必买，由于没有电脑，《掌机王SP》是我了解掌机情报惟一途径，游戏机是买了，然而有些什么游戏却根本不太了解，《掌机王SP》的年鉴给了我很多参考，知道原来还有这么多游戏没玩。

刚买时记忆棒才4G，而价格就要250，过几个月就狂降，让我都看傻了眼。玩游戏虽爽，下载游戏就麻烦多了，每次都得去游戏店下，一次5块还得排队，游戏更新慢，汉化版出了也不及时更新，让我错过了一堆一堆的好游戏。我下载时一般都会把4G里的游戏都通关，然后删除完，实现下载最大化。PSP游戏我玩过最好的非《怪物猎人》莫属了，我玩了好几百个小时，全任务刷完，由于是第一次接触，所以刚刚开始玩的时候非常费劲，杀怪的胜率也很低，更是猫车的老熟客，可谓事倍功半。然而正是这一次次的失败与磨练，让我慢慢地从一位狩猎的新手蜕变成老手！选择任务时的由易到难、砍怪时的惊心动魄、猫车时的沮丧、最后胜利时的成就感……相信是每个狩猎玩家都不会陌生的共鸣吧。

后来在《掌机王SP》上知道有一本《MHP2G》的游戏专辑要出了，真是如鱼得水，买回来后拿着挺厚实。记得有过很长一段时间都是在家宅着玩，下班之后就是疯狂的游戏，游戏时间有时还比上班时间还要长，一到休假就是一副白天不醒、晚上不睡的模样。《MH3G》的书后来也也入手了，可已经没有当初玩得那么疯狂了。那时陆陆续续也买了一些《PSP专辑》，现在翻翻才发现也有十来本了，而这些专辑笔者都没怎么仔细看过，但有一些内容比如小说、专访什么的就看了，现在的房间里的书都是游戏书，教科书都没这么多，用一个曾经在学校的装衣服的箱子装着。也许是我个人看书很是小心，看完之后放在箱子里的书还和新的差不多，说有8成新以上绝不为过。PSP又何尝不是呢，虽然买了有3年多了，但是只要把水晶盒拆下来，外表还是很新的。有图为证，看来我比较适合收藏呢，呵呵。

由于现在工作烦恼的事情实在是多，PSP上又没有自己比较喜欢玩的游戏，于是把PSP的电池拔下来了，准备冬眠一段时间了，偶然拉开抽屉看到PSP，总免不了有种莫名的伤感，记忆棒上N个存档，没几个是通关的，有不少玩家在《掌机王SP》上说过自己玩游戏烂尾，我都还挺羡慕他们——至少还可以烂尾，我很多喜欢的游戏根本就是中途玩到一半就放下玩别的或者是太忙玩不了！虽然现在一直想拿起来再玩将其通关，可就是一直拖，总是给自己各种理由个借口不玩……把游戏结个尾就OK了，不管是烂尾还是完美，这是我一直的想法！现在我都不敢随便玩一个要花长时间通关的游戏，很怕自己通不了关，于是就宁愿错过一个个好游戏！也不轻易尝试一个游戏。曾经的曾经，一起玩游戏的伙伴现在都已经不知道在何方了，也不知道他们现在还是否还在玩游戏，喜欢什么样的游戏。自己曾经的游戏伙伴每个阶段都有不少，从FC的小伙伴，到街机厅的不知名的朋友，再到共同喜欢掌机的同学和现在的同事……在现在信息这么发达的时代，现实中的朋友本来就已经越来越少了，就更别说游戏上的朋友了，突然感觉到，有时候游戏上的乐趣，不仅仅是游戏的好与坏，更重要的是和自己要好的朋友一起玩游戏。

虽然现在对游戏的热情远比不了小时候，但是对游戏的热爱是永远不变的；虽然现在玩游戏的时间远不如以前疯狂，但是对游戏方方面面的关注只会有增无减；虽然对游戏似乎是不再痴迷，但是只要自己喜欢的游戏再次到来，还是会痴，还是会迷的。

一路以来陪伴笔者的《掌机王SP》也迎来了200辑，在这里也祝《掌机王SP》200辑生日快乐！笔者在很久之前的回函表上也说过在200辑之前会送上自己的一份“自由谈”，与玩家们和小编们一起分享自己一路来与游戏的点点滴滴，也祝大家接下来玩得开心，更祝改版后的《掌机王SP》更加丰富精彩！

栏目主持：白菜

火热秘技

今年的微软卖得一手好萌。自媒体发布会还不到一个月，就立刻发表声明：其实我们在E3发布会上说的都是废话，大家忘了那些吧（笑）。消息一出，各国软饭群情激昂，纷纷表示我家软软没可能这么软，必然是我们走错了世界线。不过这样一来，Xbox One就跟PS4站上了同一个战场。机能大战势必又将爆发了。



瓦尔哈拉骑士3

ヴァルハラナイツ3

●自动挂机

由于本作和大部分的在线游戏一样，敌人在被打倒后一定时间是会重生的，加上电脑控制的队员有6人之多，利用这两点，我们可以实现放置挂机来让角色快速积累SBP点和经验值，毕竟本作有很多称号需要角色等级和职业技能全习得来达成。想要安全挂机，首先要保证角色够强，其次要选择好空旷的地点，以免打死敌人后移动过敌人锁定范围导致出现罚站的情况。由于本作的NPC在SP使用完毕后不会自动使用道具回复（装备了商人的技能情况下除外），挂机还是首推物理职业。选择好地点后，用牙签等道具将方向键或R键卡死即可，操作的角色尽量选择队伍中最弱的角色，让强力的角色由AI控制，更好的发挥战力，以下是推荐的几个挂机地点：

初期：监狱出来后初始位置的杂兵，推荐挂イーア这种小怪物，对玩家装备和等级要求很低，安全性非常高，就是非常没效率，等级在20以上就很难升级了。

中期：监狱B2F中央附近的位置，会出现7只スライム型怪物，这种敌人不会使用任何有威胁的技能，但攻击还是有威力的。推荐全员等级30以上，同时更新了最新装备后再挂机。注意这里的敌人会随机切换，如果没有遇到7只スライム的话可以切换区域用S/L大法刷出来。

后期：最果ての地中央位置，有7只高级コボルト出现，这里每只コボルト有200的经验，一次可以获得高达1400的经验。但它们的能力不弱，推荐等级至少在40级以上，同时更新最新的装备再来。另外要注意的是，这里玩家可以切换控制魔法角色，因为敌人会使用沉默状态攻击，魔法角色被沉默就没多大输出能力了。

●初回特典内容

如果是购入初回版的玩家，利用赠送的下载码可以获得两名DLC女性角色（在PSN商店点击右下角选择代码输入）。她们就是在欢乐街ベネットト商会的マルティナ和ハッピ–アナトミ–・クリニック的リサ，不过想要她们加入依旧要让其好感度提升到最高并完成任务。

●免费下载内容

1.下载系统内容Underware of Shop Clark1的话，欢乐街的ギルド“スタ–キス”、ハッピ–アナトミ–・クリニック以及ベネットト商会三个设施内的女性同伴内衣会随机变化，在系统内可以选择是否开启这项功能，注意如果女性同伴已经加入了的话，该道具就不会有效果了。

2.下载系统内容Bust Size Custom的情况下，进入游戏后创建女性角色时会增加胸部尺寸的选择。注意只有创建女性角色才会出现，且雇佣或后期加入的女性角色无法更改

3.下载任务内容Dreamlike Harem、Rest for the Martial、Money Making Idea以及Get Treasures In The Treasure House后分别会追加支线任务“梦のハ–レム”、“武人に安息を……”、“もうけ话”以及“宝物库の宝を入手せよ”4个任务，任务的完成方式详见一次性任务部分。注意这些支线任务只能在公会ギルド“スタ–キス”接受。另外6月20日以后还会陆续开放支线任务。

4.下载道具内容Fate EXTRA CCC Caster Narikiri和Fate EXTRA CCC Saber Narikiri可以分别获得《Fate/EXTRA CCC》里的Caster和Saber的服装各一套，注意这些服装都是女性专用的。

●赚钱方法

本作中赚钱最快的方法无疑是倒买倒卖。具体的方式为：必须先将商人达到MASTER学会三个交涉被动技能钱魂、值引き交涉术和富豪の证，这三个被动技能装备后可以让商店贩卖的道具价格合计下降30%。接着在最下层施设接受任务“金运上升”，这个任务的要求是购买30个商店的回复道具がまぐち，有这几个技能后在旁边的商店购买可以让原价250一个下降到175一个，交付后可以获得7500的金钱，这样就赚了30%的利润，如此反复，一次购买的越多，反复交付后赚得的金钱也越多，游戏中最大能够购买200组药品（200组99个的道具），一次消耗3465000G，交付完成后有1485000G的利润。反复数次玩家就可以成为游戏中真正的富豪了。

●培养全职业角色

部分职业有性别限制，理论上无法培养出全职业制霸的角色，但实际上游戏中是有方法可以做到的。具体就是前往ハッピ–アナトミ–・クリニック选择イリュ–ジョン改变角色的性别，更换性别的时候有一定概率失败，失败的情况下，原先是男性的角色性别会变成“男女”，外观看上去是男性，可以转职为所有职业，但无法更换女性专用的装备。当原先是女性时失败会显示性别为“女男”，可以转职所有职业，但不能更换男性专用装备，外观也是女性。不过失败的概率非常低，可以用S/L大法，但需要有耐性地慢慢刷。

PSP
日版

召唤之夜5

サモンナイト5

●文本快进

在对话栏显示对话文本时，按住R+×键不放，可以快进文本。

●角色观察

在同伴ステ–タス画面中，按下START键，可以放大缩小、旋转观察角色的3D建模。按下SELECT键则可以将建模变更为角色的2D立绘。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

E3虽非掌机的主场，不过期间还是公布了不少游戏的发售日，登陆3DS的《三国志》和《信长之野望》、登陆PSV的《无双大蛇2 终极版》一眼就能看出浓浓的奶粉味，不过均脱胎自自经典名作的它们虽然不厚道却不至于不好玩。另外憋屈得令人想说脏话的五、六两月淡季终于过去，众编们的掌机不至于没有新卡填空，也祝还是学生的读者朋友过个好暑假，各种大作玩到饱。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年6月					
27日	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワ–ルド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码（e商店下载）	デジモンワ–ルド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	新・世界树迷宫 千年少女	新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女	Atlus	RPG	6279日元
2013年7月					
4日	海豹宝宝 快乐甜蜜农场	まめゴマ はっぴ–！ スイ–ツファ–ム	日本Columbia	ETC	5040日元
4日	美食的俘虏 暴饮暴食大作战	トリコ グルメガバトル！	NBGI	ACT	5980日元
11日	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナ–ジュ ゴシック 3D REMIX ～ウルム・ザキ–ルと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
11日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level–5	RPG	4800日元
11日	妖怪手表（e商店下载）	妖怪ウォッチ	Level–5	RPG	4800日元
16日	真・女神转生Ⅳ	Shin Megami Tensei Ⅳ	Atlus	RPG	49.99美元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイ–ジRPG4 ドリ–ムアドベンチャ–	Nintendo	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险（e商店下载）	マリオ&ルイ–ジRPG4 ドリ–ムアドベンチャ–	Nintendo	RPG	4800日元
18日	纸盒战机W 超改装	ダンボ–ル战机W 超カスタム	Level–5	RPG	4400日元
18日	纸盒战机W 超改装（e商店下载）	ダンボ–ル战机W 超カスタム	Level–5	RPG	4000日元
25日	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	5990日元
25日	野兽传奇 最强激突斗技场	ビ–ストサ–ガ 最强激突コロシアム！	日本Columbia	ACT	5040日元
25日	幻想生活 连结	ファンタジ–ライフ Link！	Level–5	RPG	4980日元
25日	小脸蛋 创造游玩圆润小镇	ほっぺちゃん つくって！ あそんで！ ぷにぷにタウン！！	日本Columbia	ETC	5040日元
2013年8月					
1日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニ–マジックキャッスル マイ・ハッピ–・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
1日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活（e商店下载）	ディズニ–マジックキャッスル マイ・ハッピ–・ライフ	NBGI	ETC	5480日元
8日	兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧！	兽电战队キョウリュウジャ–ゲ–ムでガブリンチョ！！	NBGI	类型未定	4980日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4649日元
8日	热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲（e商店下载）	热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲	Arc System Works	ACT	4500日元
8日	海贼王 冒险黎明	ワンピ–ス ROMANCE DAWN 冒険の夜明け	NBGI	RPG	5980日元
10日	口袋妖怪Tretta	ポケモントレッタラボ for ニンテンド–3DS	Pokemon	ETC	3800日元
11日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario and Luigi: Dream Team	Nintendo	RPG	39.99美元
13日	魔法工厂4	Rune Factory 4	Xseed	A・RPG+SLG	39.99美元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（e商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元

近期焦点

新・世界树迷宫 千年少女

6.27 ◆Atlus◆RPG◆6279日元 3DS 期待度 A



本作是基于系列初代的世界观，以4代的引擎制作的全新作品。游戏除了继承4代的动态战斗、保持系列传统的难度外，还首次引入了角色语音和大量的精美动画，剧情将会是本作所着力表现的部分。系列的老玩家也不用担心，游戏还设置了“经典模式”，可以不受剧情约束，自由搭配队伍挑战迷宫。

讨鬼传

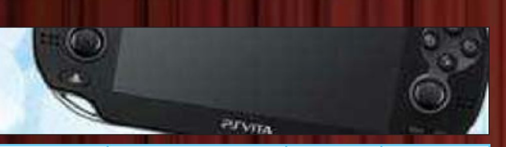
6.27 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元 PSV 期待度





继《灵魂献祭》后索尼的又一款狩猎作品群中的大作，本作吸收了《联合突袭》以及《怪物猎人》中的众多要素，玩家要扮演与鬼怪对抗的武士，使用各种武器联机消灭大型BOSS。动作差异巨大的武器系统、部位破坏、素材收集等“说好的”狩猎要素自然一个不缺，日本历史上的众多名人作为支援御魂登场则是本作的一大特色。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年6月			
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリ–ズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリ–ズオフ6 Complete	5pb.	AVG	7140日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传（PS商店下载）	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
27日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姫2～天下霸统・狮志の継承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	6825日元
		2013年7月			
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	8190日元
25日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスブレイズ コ–ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	7140日元
25日	苍翼异闻录 代码：新生（PS商店下载）	エクスブレイズ コ–ド：エンブリオ	Arc System Works	AVG	5800日元
		2013年8月			
1日	灵偶异界	マインド/ゼロ	Acquire	RPG	6279日元
6日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	39.99美元
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	ス–パ–ロボット大战OGサ–ガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S・RPG	6480日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（PS商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エ–ス	Gungho	ACT	4935日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE（PS商店下载）	ラグナロク オデッセイ エ–ス	Gungho	ACT	3900日元
29日	订书机之吻	ホチキス	TGL	AVG	5229日元
29日	订书机之吻（PS商店下载）	ホチキス	TGL	AVG	3980日元
		2013年9月			
3日	雷曼 传奇	Rayman Legends	Ubisoft	ACT	39.99美元
5日	杀戮地带 佣兵	KILLZONE MERCENARY	SCE	FPS	4980日元
5日	杀戮地带 佣兵（PS商店下载）	KILLZONE MERCENARY	SCE	FPS	3990日元
10日	杀戮地带 佣兵	Killzone MERCENARY	SCEA	FPS	39.99美元
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	7140日元
未定	三国志12 威力加强版	三国志12 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9240日元
未定	三国志12 威力加强版（PS商店下载）	三国志12 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	8000日元
未定	无双大蛇2 终极版	无双OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
		2013年10月			
10日	创造球会 建立职业足球俱乐部吧	サカつく プロサッカ–クラブをつくろう！	SEGA	SLG	7329日元
10日	创造球会（PS商店下载）建立职业足球俱乐部吧	サカつく プロサッカ–クラブをつくろう！	SEGA	SLG	6500日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年6月			
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5040日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	4500日元
27日	所罗门之戒 地之章	Solomon’s Ring ～地の章～	Asgard	AVG	3129日元
27日	捉迷藏 携带版	鬼ごっこ！ Portable	Alchemist	AVG	7140日元
27日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	AVG	6090日元
		2013年7月			
18日	1/2 summer+	1/2 summer＋	Alchemist	AVG	7140日元
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙镜世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Mirror World～	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	AVG	7140日元
		2013年8月			
1日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版	咲–Saki– 阿知贺编 episode of side–A Portable	Alchemist	TAB	7140日元
29日	天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版（PS商店下载）	咲–Saki– 阿知贺编 episode of side–A Portable	Alchemist	TAB	5800日元
22日	罗密欧对朱丽叶	ロミオVSジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
29日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年夏			
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	ス–パ–ロボット大战Operation Extend（オペレ–ション エクステンド）	NBGI	S・RPG	6480日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	售价未定
		2013年内			
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定

DVD光盘 内容导视

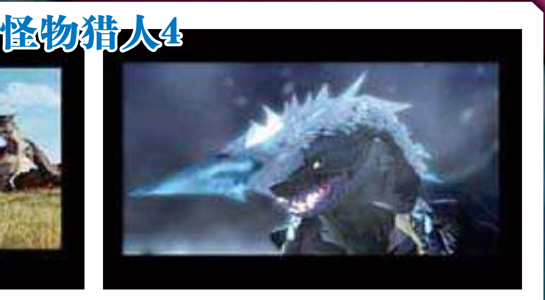
任天堂网络直播会5.31



逆转裁判5



怪物猎人4



E3 2013展会报道







劲作直击

大金刚王国 回归 3D





游戏展望台

- 口袋妖怪 X・Y
- 任天堂全明星大乱斗
- 杀戮地带 佣兵
- 最终幻想X/X-2 HD版
- 塞尔达传说 众神的三角力量2
- 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险
- 耀西岛新作（暂名）
- 索尼克 失落世界
- 龙之王冠
- 雷曼 传奇
- 灵魂命运
- 家乡物语
- 妖怪手表
- 纸盒战机W 超改装
- 噬神者2
- 创造球会 打造职业俱乐部
- 神次元偶像 海王星PP
- 生徒会的一己之见 Lv2 携带版
- 邂逅Mii广场





本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《大金刚王国 回归 3D》的影像里，大金刚在打败最终BOSS时还剩下几滴血？

A.1滴　　B.2滴　　C.3滴



capdase psv 硅胶边框套装 3名

